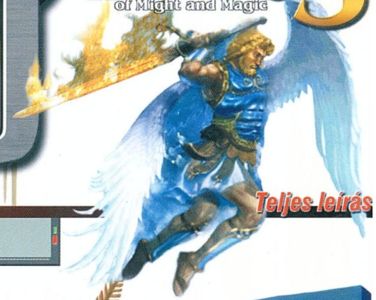
PC GURU

HEROES 3 of Might and Magic



SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN ■ 99/04_

RESIDENT EVIL 2
ALPHA CENTAURI
UPRISING 2

EXKLUZÍV
IMPERIUM GALACTICA 2
interjú

SIM CITY 3000
DRAKAN
DISCWORLD NOIR
CIV: CALL TO POWER
BEAVIS AND BUTT-HEAD DO U
ABE`S EXODDUS

996 Ft

Rio vs. MiniDisc

VIRTUAL WORLD

AKCIÓ !

+

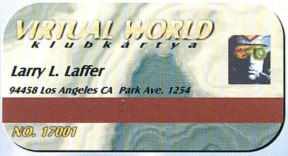
= 2 világsiker 1 csomagban 11.880

9.880.- 6.880.-

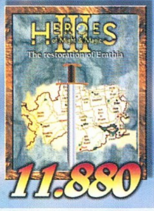
ÜZLETEINK:

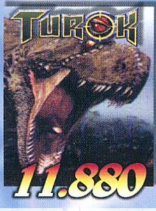
ÁTRIUM MOZI	ALFA CD CENTER
1024 BP MARGIT KRT. 55	1148 BP ÖRS VEZÉR TER
TEL.: 316-0186	TEL.:2222-350
MAMMUT ÜZLETHÁZ	ÚJLAKI ÜZLETHÁZ
1022 BP LÖVŐHÁZ U 8 II EM	1036 BP BÉCSI U 34-3
TEL.:345-8141	TEL.:250-5200/122

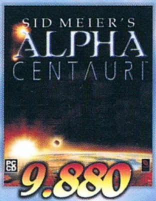
LEGYÉL TE IS KLUBTAGUNK !

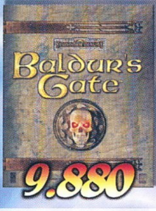


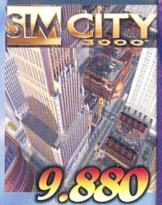
- Klubtagjaink minden vásárlás alkalmával 10% kedvezményben részesülnek.
- Havonta ingyenes árlistát küldünk.
- Havi hírlevelünkből mindig tájékozódhatsz a legfrisebb újdonságokról, és a számítógépes játékpiac híreiről, érdekességeiről.
- Csomagküldés az ország minden pontjára, minden nap.
- Az általad kiválasztott programot vásárlási kötelezettség NÉLKÜL otthon kipróbálhatod.
- A még meg nem jelent programokat előjegyezheted, így akár már a kiadás napján játszhatsz vele !
- Ha valamelyik kedvencedet nem találod árlistánkban, azt beszerezzük
- A tagsági örökös, nem kell megújítani.











Baldur's Gate	11.880
Blood 2	11.880
Caesar 3	11.880
Carmageddon 2	9.880
Conquest Earth	2.880
Darklight Conflict	2.880
Dark Reign	3.880
Delta Force	11.880
Darkening - Privateer 2	3.880
Earth 2140	4.880
European Air War	10.880
Fallout 2	11.880
Filmlexikon	5.990
Grim Fandango	11.880
Hardline	1.880
Harvester	2.880
Half Life	8.880
Heretic 2	11.880
Jack Orlando	2.880
LucasArts Archives vol.3	7.880
Jövő Titkai	7.990
Jane's WWII Fighters	13.880
Knights &Merchants	6.880
MAX 2	7.880
Migth & Magic VI	5.880
Myth 2	11.880
Outlaws	4.880
Oddworld - Abe's Exodus	11.880
Powerslide	10.880
Pro Boarder	11.880
Resident Evil 2	11.880
Sanitarium	11.880
Settlers 3	9.880
Shogo - M.A.D.	10.880
Sin	9.880
SimCity 3000	11.880
Starship Titanic	11.880
Test Drive 5	11.880
Tomb Raider 3	11.880
Trespasser	11.880
Warlords 3	9.880
Worms Armageddon	11.880

AKCIÓS TERMÉKEINK

Crusader	1880
Crush DeLuxe	1880
Dark Earth	1880
Darklight Conflict	2880
DeathMatch Maker	990
Destruction Derby 2	2880
Ecstatica 2	2880
Magic Carpet	1880
Outpost 2	1880
Sabre Ace	2880
X-Men	1880

További információkért, és részletes árlistánkért hívja üzleteinket.

HERTA

Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)

Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864

Bp. XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárlóközp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131

PC GURU

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Asszisztens: Boruzs Krisztina
Hír- és olvasószerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Laptervezés és layout: FUTURA EXTRAVAGANZA
(06) 209-811-693

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 Telefon: 350-8179
E-mail-cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: gamez.pganet.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3. Pf. 210.
Telfon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing: Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Németország:
Vogel International
Otto Walitschek,
Max-Planck-Str. 7/9,
D-97082 Würzburg,
tel.: +49-931/418-2342
Fax: +49-931/418-2850
CIS: 100070,474

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó
telefon: (36-1) 349-4768

Megjelenik havonta, ára 996 Ft. Előfizethet megrendelőlevélben a kiadónál: Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj (CD-s): 2700 Ft (3 szám), 5100 Ft (6 szám), egész évre 9600 Ft (12 szám)
Előfizetési díj (sima – kizárólag a kiadónál):
2480 Ft (6 szám), egész évre 4960 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlapüzletági Igazgatósága kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.
Előfizetési díj negyed évre: 2700 Ft (3 szám), fél évre: 5100 Ft (6 szám), egész évre 9600 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

INTRO_

START !

Sziasztok!

Tudjátok milyen hosszú ideig készítenek egy játékot? Nem? Nos, kiindulva az ismereteinkből egy igényesebb játék elkészítése legalább másfél-két év. Ebben persze még messze nincs benne az alapötlet valamennyire részletes kidolgozása (hiszen e nélkül el sem szabad kezdeni a dolgot), a játék gerincének megalkotása. Aztán elkezdődik a munka és bizony 10 vagy akár éppenséggel 200 ember is foglalkozhat egy adott programmal. Itt vannak a programozók, a grafikusok, a zenészek, animátorok, designerek - egy teljes kis csapat. Kezdetben elég kevés látszódik a játékból, aztán összeállnak a modulok, megjelennek az első grafikák, szaporodnak a rajzolt vázlatok, felcsendülnek az első taktusok a készülődő zenékből. Felgyorsul a tempó, mikor is összehangolódnak a játék egyes részei, kezdődik a finom beállítás, no meg persze az állandó tesztelés. Aztán hirtelen vége lesz, kiirtják a bugokat, elkészül a kézikönyv, a doboz, beindulnak a hirdetések és megjelenik a boltok polcain a fáradságos munka gyümölcse, egy újabb játék.

Miért is kezdtük ezzel a korántsem szokványos bevezetővel? Pusztán csak azért, mert megadatott, hogy egy kicsit fellebbentsük a fátylat a készülődő Imperium Galactica 2-ről, a színfalak mögé betekintve pedig ismét rádöbbentünk mindarra a tényre, ami mindig is nyilvánvaló volt. Kis hazánkban nem sok becsülete van azoknak, akik a játékokat fejlesztik (legyenek ezek hazai vagy éppen külhoni emberek), annál nagyobb azonban a játékok értéke, szinte őrjöngésig fokozódik a hajsza egy újabb stuff megjelenése alkalmából. Azoknak, akiknek megadatik, hogy egy kis beleéléssel átérezzék egy ilyen fejlesztőnek a helyzetét, valószínűleg kicsit nehezebb lesz a szíve, amikor a hazánkat mindenféle vonalon elárasztó kalóz program dömpingből válogatnak. Fel kéne egy kicsit nőnünk már ahhoz, hogy ne folyton az életszínvonalra és a fizetésekre hivatkozzunk, mert bizony abba a 22-es csapdájába mi kergetjük bele magunkat, ami a kalózkiadványokkal kapcsolatos. Ne is számítsunk olcsóbb árakra, jobb és igényesebb kézikönyvekre, esetleg netalántán teljes magyarításokra, amíg nem fog a játékforgalom felnövekedni egy normális darabszámra, amikor is már a szoftver cégek nem fanyalogva fordulnak el hazánktól. Lehet, hogy azt gondoljátok, hogy titeket ez nem érint, azonban nagyon meglepődnétek rajta, ha tudnátok, hogy milyen válaszokat kapunk néha egy-egy kérésre a cégektől. A képlet pedig nagyon egyszerű, egy nagyobb kiadónak néha még az sem éri meg az energiát, hogy információt küldjön egy ilyen kis piacra. Márpedig a lapban ezeket olvashatnátok...

A kissé borús kezdetek után azért következzenek a jó hírek, hiszen ebben a számban is találhattok szép számmal érdekességeket. A legnagyobb durranás természetesen a HOMM számszerint 3. része, nagyon sokan vártátok már, nos íme, talán a sorozat legjobb tagja jelent meg március első napjaiban. Folytatjuk a Baldur's Gate eposzt, a hozzánk érkező telefonhegyekből következtetve igénylitek a monstre leírást. Kissé változtattunk az újság szerkezetén, a külvilág rovat bekebelezte az eddig különállóként megjelenő surf, zene és movie részt. Ezentúl két oldalon jelenik meg a CD tartalom, mely egy kicsit áttekinthetőbbé teszi a CD-t. Nem utolsósorban, de a legutolsó oldalon pedig előzetest olvashattok a következő szám tartalmából, egy toplistával fűszerezve. A változások reméljük tetszeni fognak, ezután is várjuk véleményeiteket, akár kritikáitokat is munkánkkal kapcsolatban.

GURU Team

Ps.: Akik még emlékeznek a 98/9-es számban megejtett találkozásunkra a CIH vírussal, azoknak, no meg mindenkinek ajánljuk, hogy futtasson le egy víruskeresőt április 26-a előtt, mikor is aktivizálódik a CIH 1.2-es verzió.

A HÓNAP JÁTÉKA

Igaz ugyan, hogy csak a második résztől kapcsolódtam be a Heroes világába, de azonnal megragadott. Jól emlékszem azokra az időkre, tombolt a vizsgaidőszak, s a tanuláson kívül mindenhez volt kedvem. Így végeztem a Heroes 2-vel, s a program örökre a kedvencem maradt. Képes voltam újra és újra végigjátszani, csak azért, hogy minél magasabb fokozaton végezzek. Még Atlantában láttam a harmadik rész előzetesét, s rögtön tudtam, hogy közönségsiker lesz belőle. Igazából nem sok mindent változtattak meg benne, de ez azt hiszem az előnyére vált. Kár egy olyan rendszerbe belenyúlni, ami kétszer már bejött. A HoMM3 már a bevezető képsorokkal elbűvöli a játékosokat. Gyanútlanul leül az ember a képernyő elé, végignézi az intrót, majd azon kapja magát, hogy hajnali három óra, s még mindig nem álmosodott el. Ritka ez a típus, jó ha évente három ilyen felbukkan. Ebben a hónapban nagy szerencsénk volt. Az utolsó pillanatban még sikerült szert tennünk egy arany Homm3-ra, ami már a teljes játékot tartalmazta. Lily még arra is képes volt, hogy elteleportáljon kedvenc városából, s győzelemre vigye hadseregeit. Fantasy rajongóknak kötelező darab, de azok sem bánják meg, akik most ismerkednek a stratégiajátékok misztikus világával.

Mocsy

TaRTaLoM

G9901

6 CD Tartalom

NEWS

8 HAB-12
8 Oni
9 Descent 3
9 Full auto
10 MiG ALLEY
10 Elysium
11 Tales of the Sword Coast
11 Age of Machines
12 Corsairs
12 HomeWorld
12 Longest Journey
13 The Lady, the Mage and the Knight
13 Heroes Wanted

BEMUTATÓ

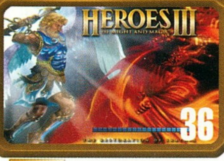
14 Imperium Galactica 2 interjú
16 Drakan
18 Discworld Noir
20 Off interjú
22 Civilization: Call to Power
24 Alpha Centauri interjú

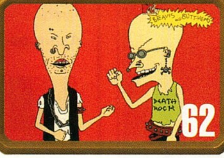
JÁTÉKLEÍRÁS

26 Alpha Centauri
28 Baldur's Gate
36 Heroes of Might and Magic III
39 South Park
40 Resident Evil 2
44 Sim City 3000
50 Superbike World Championship
52 Worms Armageddon
56 Abe's Exoddus
62 Beavis and Butt-head Do U
66 Extreme-G 2
67 Cheat
68 Uprising 2
70 Helyhiány miatt...

TALLÓZÓ

72 Quake rovat
74 Interaktív nyelvtanulás
75 Thrustmaster Frag Master
76 MP3 Player vs. MD
78 3D Studio Max 2
80 ViewSonic 19"-osok
81 TM Force GT
82 Dreamcast
83 Konzol PC
84 Hardware news
88 Software hírek
90 Logitech újdonságok
92 Savage 3D
96 Chipset történelem
98 Voodoo 3
100 Új BX-es alaplapok
108 Levrov
110 Külvilág
114 Következő szám





CD Tartalom

Demo

Aliens vs. Predators - Alien
Black Crypt
Imperialism 2

Lander

A Psygnosis boszorkánykonyhájában készült el a Lander. A kinézete még egészen elfogadható, de sajnos az irányítást nagyon elszúrták. Egy akciójátékban én az ellenfelekre szeretnék koncentrálni, s nem pedig arra, hogy a levegőben maradjon a gépem. Csak fanatikusoknak ajánlom.

Machines
Jeff Gordon XS Racing
Piranha
Pro Bodyboarding

Pro Pilot 99

Sokan azt hiszik, a polgári repülés csupa unalom. Igaz, hogy nincsenek gépágyúk és rakéták felszerelve, de ettől függetlenül adódnak izgalmas pillanatok is. Életem egyik legmegrázóbb élménye az volt, amikor Boy barátom egy laza mozdulattal a hátára tette a kis cseh sportrepülőgépet. Csak a hevederek tartottak, s arra gondoltam, ehhez soha nem lehet hozzászokni. Tévedtem. A Pro Pilot 99-ben gyakorolhatjuk a műrepülő figurákat, de azért az életben az igazi.

Redline

Ismét egy trónkövetelő lépett a porondra, talán egy kicsit megkésve. A Redline fegyverei ugyan elég jól el lettek találva, de a Quake 3 mellett labdába sem rúghat. Ennek ellenére érdemes megnézni, a gyakorlás soha sem árt.

Superbike (új!)

Az EA a Moto Racer 2 után ismét valami félelmetes szimulációval rukkolt elő. A táj és a grafika tökéletes, nekem azonban úgy tűnt, hogy gondok vannak a sebesség „feelinggel". Az erőművesek azonban bátran telepítsék fel a programot, s ne felejtsék el a belső nézetet. Nem akármilyen élményben lesz részük.

Rival Realms
RoadWars
Worms Armageddon

Animációk

Expandable

Mechwarrior 3
Wing Commander: A Film

Cheat

Eliminator +5 Trainer
Galactic Trainer
Quest for Glory Characters
Super Karts Secret Map
USM Soccer Manager Season Edition 98-99 Trainer
Bernie Boulder Trainer
Brood War Trainer
Cow Hunter Trainer
Final Fantasy +47 Trianer
Gangster Trainer
Settlers 3 - Level Skipper
Jewels of the Oracle 2 - UHS File
Nightlong - UHS File
Resident Evil 2 Trainer
Shadowgate - UHS File
South Park +10 Trainer
Wild Vermin Bounty Hunter Trainer
Zero Degree Fighter Combat Traner

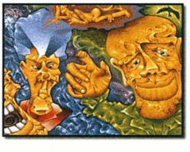
+ CHEAT ZONE

Extra

Need for Speed 3 - autók
3DRAD 2.2 (játékszerkesztő)
Babylon 5 MP3
GameSpy 2.08
Walkthrough (végjátszások angolul)
Ti küldtétek (4 játék)
Rainbow Six Toolkit

Scene

A Jumper '98 party nyertes alkotásai

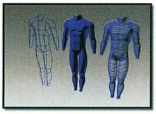


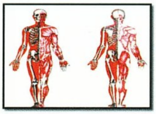
Patch

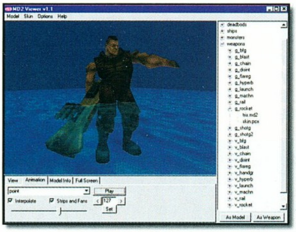
Sin 1.03
Pro Pilot 99 1.03
Descent 3 demo v1.1.1
Fallout II 1.02
Fifa 99 patch
Blood II 2.24
Gangsters Patch 2
Grand Touring Patch #1
Independence War 1.24
Moto Racer 2 1.34
Rainbow 6 1.04
Settlers III 1.27
Turok II 1.04 Multiplayer Patch
Myth II 1.2
World War II Fighters 1.08

Rovatok

3D Mánia
3D Studio MAX 2
Quake
Pascal
Zeneszerkesztés
MP3
Linux

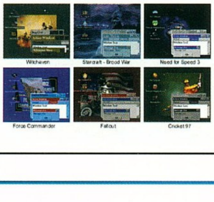






Hátterek, screensaverek

WarpedGlide
Virtual Intelligence Matrix 30c
Stars 3D
Ultra Fireworks Sw
vrFireworks 1.0a
Waterfalls & Rivers



SW Utility

CUTEFTP V2.6.1

Az egyik legismertebb Windows bázisú File Transfer Protocol (FTP) kliensprogram, v2.6.1-es változata sok meglepetéssel szolgál a felhasználónak. Az egyik legfontosabb újítás, hogy a hagyományos FTP program mellé egy CuteHTML névre keresztelt WEB-szerkesztőt is mellékelnek. A hagyományos text-bázisú, forráskódszintű szerkesztő (ilyen pl.: a NoteTab) használata csak a HTML nyelvet legalább alapfokon ismerőnek ajánlható. A CuteFTP további újdonságai, illetve hibajavításai az 5000 fájlnál nagyobb FTP könyvtárak kezelése, user logincsere, a Firewall/Proxy VM/ESA kezelése, valamint a 2000. év kompatibilitás.

www.cuteftp.com
ftp://www.cuteftp.com/pub/cuteftp

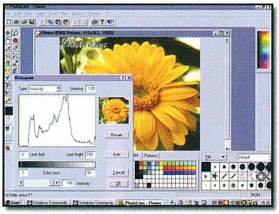
DISKSTATE V1.14

E program segítségével, figyelemmel kísérhetjük háttértárolóink amúgy állandóan szűkösnek bizonyuló szabad, illetve foglalt kapacitását. Az információs ablakban nemcsak egy-egy winchester foglalt/szabad területét, hanem ezek összesített eredményeit valamint magának a Windows swap file-nak méretét is szemmel tarthatjuk. De nem csak erre jó a program, hanem más melléktevékenységre is képes. Ilyen például a több példányban előforduló adatok megkeresése, - ezek letörlése valamint a harddisk - analízis lehetősége.

http://home.c2i.net/sveinar/diskstate/

PHOTOLINE 32

A német székhelyű Computerinsel GmbH. rajzprogramja a napjainkban etalonnak számító Photoshop, Corel Draw és Paint Shop Pro legjobb tulajdonságait igyekszik



egyesíteni, sőt még túl is szeretne tenni ezeken. Az alapjaiban, vektorbázisú rajzprogramban a plug-in megoldású képeffektek ilyen pl.: a Shadow, 3D-Shadow, Embos, Blur stb. mellett a hagyományosnak tekinthető rajzeszközök is rendelkezésre állnak. A curve, lasso a mask és a layers valamint twain (szkenner) eszközök használata gondolom nem jelent újdonságot a téma kedvelőinek. Ami viszont a PhotoLine 32 érdekességei közé sorolható az a HPGL-plotter kezelése, a layer animációk létrehozása (GIF animáció), valamint egy beépített morph és képtorzító editor.

http://www.ciebv.com

TYPINGMASTER 98 V4.50

Gyakorlatlanabb vagy kezdő számítógép felhasználók egyik tipikus problémája a billentyűzet kezelésének elsajátítása. Alapfokon persze mindenki képes „bepötyögni" egy-egy rövidebb levelet, de úgy gépelni, hogy eközben mind tíz ujjunkat használjuk, nos erre csak a profik képesek. A TypingMaster e tudomány megszerzésében segít majd minket. A tanulás folyamata az alapoktól kezdve, egy-egy betű majd szó bevitele után a komplett mondatok begépeléséig tart. Az órák végén az eltelt időről statisztikát kapunk s így mindenki lemérheti, hogy mennyit fejlődött a tudása. Ha pedig elfáradtunk a tanulásban, akkor kikapcsolódásként három betűjáték közül is választhatunk.

www.typingmaster.com

YAMAHA SOFTSYNTHESER S-YXG50 V3.0

A Yamaha következő generációs hang- és midi rendszere az XG, melynek a legújabb v3.0-s változata a CD-mellékleten is megtalálható. Telepítés után nemcsak egy XG-s midilejátszót kapunk majd, hanem emellett lehetőségünk van a Windows hangvilágát is megváltoztatni (Controlpanel/Multimedia/Playback-Advanced Properties). Az így kiválasztott új XG driver a DirectSound támogatása mellett 480 hang, 9 drum kits, valamint 2 SFX megszólaltatására alkalmas úgy, hogy mindemellett kompatibilis marad a GM System Level 1 formátummal. Most már csak egy kérdés maradt hátra. Melyik szól szebben a régi pl.: SB. vagy az új XG driver. Próbáljátok ki!

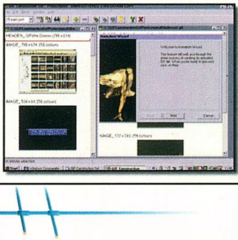
http://www.yamaha.co.jp/english/xg/
http://www.yamaha.co.uk

EGYÉB UTILITY-K A CD-N

Excel Recovery
File Manager 98
GIF Construction Set Professional v2.0a
ICQ v99a
CDH Image Explorer Pro

SW Games

7 in 1 Poker Patience
A-Z Trivia
Battle Chess
Casino Madness 98
Cherry Delight Slots
Diamond Caves II
Midnight Sunitaire
SpaceWorm

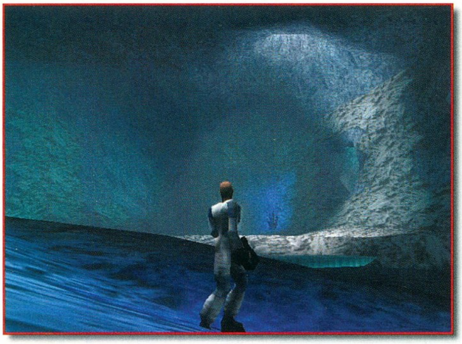


A műsorváltoztatás jogát fenntartjuk!

HAB-12

Leginkább képes bemutatóra futja még csak a Ratloop készülő programjából, melyben Miray-jel kutathatsz idegen fajok után, miután tragikus módon űrhajótörötté válsz. Az ismeretlen bolygóról való menekülés egyetlen útja, ha megismered a helyi élővilágot és megpróbálod izolálni azt a fajt, mely ha elszabadul, nemcsak a te életednek, hanem talán az egész emberiségnek vége…

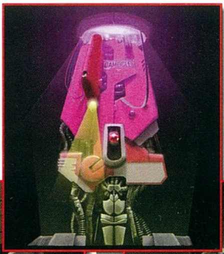
Megjelenés időpontja: ismeretlen.



ONI

A Bungie Software saját bevallása szerint leginkább a "3D full-contact action-combat" besorolással jellemezhető az év végére elkészülő, erősen manga beütésű játékuk, az Oni.

A főhősnő Konoko lesz, a TCTF (Technology Crimes Task Force) alkalmazottja, aki a harcművészetek és a fegyverforgatás mestere. Feladata mi lehetne más, mint a cég érdekeinek képviselete, azaz minden ellenség likvidálása gyorsan, pontosan és gyönyörűen. Itt szó sincs kalandról, tisztán a harc áll a középpontban.



Egyesek szerint hosszú idő után ez lesz idén az első eredetiséggel kecsegtető program. Mindezen információból számomra ez nem derült ki, de lehet, hogy a karaktermozgások vagy a látvány terén nyújt majd valami hihetetlen újítást.

Ahogy minden akciójátékban, itt is hangsúlyos a multiplayer rész kidolgozása. Nos, a végigjátszás után bármelyik ellenfeledet kiválaszthatod, és az ő bőrébe bújva is indulhatsz kihívóid ellen.

Megjelenés: 1999 vége.

▣ Még alig jelent meg a Heroes of Might and Magic III, máris itt a hír, a Might and Magic VII alpha állapotban leledzik. Az újítások terén említést érdemel a 3D kihasználása, valamint a fejlettebb harcrendszer és automapping. A programot elvileg már március végén piacra dobják.

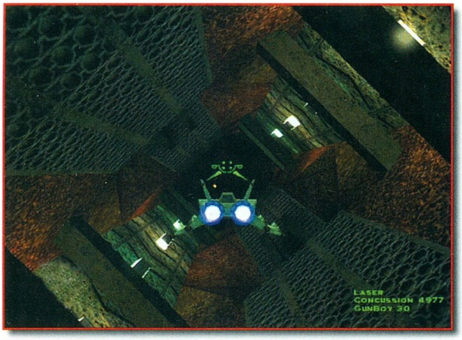
▣ Lapzártakor érkezett a hír, hogy a Tiberian Sunra várnunk kell, méghozzá legalább júliusig.

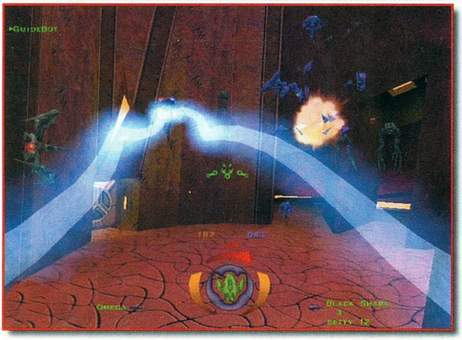
▣ Szép sorban jelennek meg a SimCity 3000-hez ígért kiegészítők. A Maxistól már letölthető például a Gugenheim Museum, a New York Public Library, a Palace of Fine Arts, a Transamerica Tower és a Museum of Modern Art is. Ha esetleg nem emlékeznél a címre: www.simcity.com.

▣ Graeme Devine, aki a Trilopyte egyik alapítótagja volt,

FRISS !

DESCENT 3

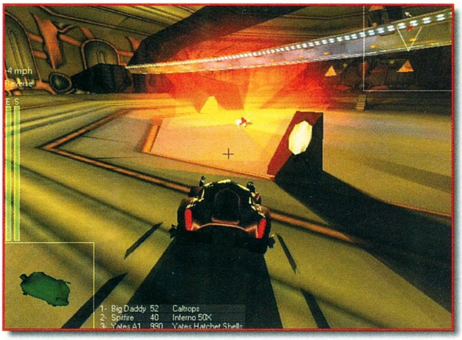




A Descent-rajongók minden bizonnyal nagy örömmel fogadják a hírt, hogy a finishez közeledik a harmadik rész elkészítése. A sorsod ismét az, hogy világmegváltó terveket valósíts meg. Ez alkalommal is a bányákban lesz a legtöbb gond. A különlegesség a legújabb epizódban az, hogy töltés vagy bármiféle átmenet nélkül suhanhatsz ki a felszínre! Wow!

Megjelenés: 1999. április.

FULL AUTO



Ebben a hónapban sem hagyhatjuk újdonság nélkül az autószimulátorok szerelmeseit. A Microsoft kiadásában megjelenő, Interneten is játszható (www.zone.com) programban

tizenhét küldetést kell teljesíteni a megszállott sofőröknek. Minden játékos megtervezheti, saját igényei szerint alakíthatja járművét. Az igencsak akcióközpontú Full Autóban egy idegen bolygó felszínén fogsz száguldozni, időd sem lesz elgondolkodni azon, hogy a napsugár vagy a robbanások fénye ragyogja be arcodat.

márciustól már az id Software csapatát erősíti. Talán kicsit többet mond, ha megemlítem a 7th Guest vagy a The 11th Hour játékokat, melyek az ő nevéhez fűződnek.

▣ Mire ezt olvassátok, már minden bizonnyal beindult az EverQuest.

▣ Február végén nagy leépítések voltak a Sierránál. Például csak 26-án harminc embert bocsátottak el. Szó sincs azonban a cég megszűnéséről, mindössze a Sierra átszervezi sorait. Hiába, közeledik 2000.

▣ Ezzel szemben az Interactive Magic tartja az ütemtervet, a Shadow Company 1999 második negyedévében megjelenik.

▣ A Blue Byte április elsejére tervezi a Settlers III mission pack megjelenését. Ha nem csinálnak

FRISS !

ELYSIUM

Még alig jelent meg a Cavedog Entertainment készülő real-time stratégiájának bemutatója, máris újabb hírt kaptunk. Már értékelhető stádiumban van a cég fejlesztette szerepjáték, az Elysium. Minden RPG tartalmaz történetbeli fejezeteket, azonban ez lesz az első olyan, amelyet konkrétan eszerint taglalnak, és a tervezett, több mint negyven epizód mindegyike nyolc-tíz órányi játékidőt jelent majd. Akárhogy számolok is, ez legalább kétszáznegyven órát jelent. Ha belegondoltok, hogy a Baldur's Gate körülbelül száz és a Might and Magic VI százhúsz órányi tiszta játékidőt jelentett, ez rengeteg. Kicsit furcsa, de a készítők az X-akták mintájára képzelték el a játékmenetet, azaz minden egyes fejezet különálló darab lesz saját végkifejlettel, meg minden.

Mi is ez az Elysium? Nos, ez az a birodalom, amelyet csak az álmok idején látogathatsz meg, illetve akkor észlelsz, amikor elméd sajátos, különös, kreatív állapotban leledzik. Itt kapnak teret azok az ötletek, gondolatok és karakterek, melyek a történelem legnagyobb gondolkodóinak és művészeinek elméjében felmerültek, csak a feledés homályába vesztek, amikor megálmodóik felébredtek...

Azt, hogy mindebből hogyan lesz játék, még én sem tudom elképzelni, mindenesetre izgalmas és újszerű. Jó lenne, ha valami eredeti látna végre napvilágot.

MIG ALLEY

Szimulátor megszállottak figyelem! Újabb kísérlet következik a tökéletesség légies határainak súrolására. A Rowan Software az idei tavaszra ígérte annak a szimulátornak a megjelentetését, amelyben minden klasszikusnak számító repülőgép szerepel majd, kezdve az F86 Sabre-től, az F84 Thunderjeten át, egészen a P51 Mustangig. A koreai háború történelmi küldetései mellett számos újítást is. Például a rádiókapcsolat használatával kérhetsz információt a helyzetről, sőt ha kell, segítséget is. A földi bázis mindig ellát az aktuális adatokkal akár bajtársaidról, akár ellenfeleidről legyen szó.

Persze, a grafikai változás a leglátványosabb, egészen konkrétan az a 3D engine, ami valósághűen szimulálja Korea gyönyörű tájait, hegyeit és völgyeit. A felderíthető terület is óriásit nőtt, az eddigi

"egyszerű" feladat is vár azokra a vállalkozó kedvű pilótákra, akik felvállalják a MiG Alley próbatételeit.

A cég előző munkája a Flying Corps volt, melynek nyomait tagadhatatlanul magán viseli ez a szimulátor is, de tartalmaz számos 150x150 km helyett 1500x1000 km áll a rendelkezésedre.

Ínyenceknek még csupán annyit, hogy az a bizonyos gold misszió is a küldetések között lesz.

Megjelenés: 1999 tavasz.

bolondot belőlünk, akkor három új küldetéssorozat, valamint tíz–tíz single és multiplayer map lesz a korongon.

▣ Lara rajongók figyelmébe! Készül a Tomb Raider II Gold. A tovább csinosított hölgy érkezése valamikor idén várható.

▣ A THQ szerénytelenül azt állítja, hogy júniusra elkészíti minden idők legjobb biliárd szimulátorát. Az Ultimate 8 Ball tizennégy játéktípussal, valamint trükkök tárházával várja az érdeklődőket és szakavatott kritikusokat.

▣ Csak az E3-on jelenik meg a MechWarrior 3, de máris készül hozzá két kiegészítő is. A Zipper által fejlesztett pack karácsony környékén érkezik.

▣ A számomra teljesen ismeretlen Head Games Publishing bikalovagló szimulátort

FRISS!

AGE OF MACHINES

Az Acclaim tavasszal megjelenő real-time stratégiai játéka könnyen lehet, hogy álmokat valósít majd meg. Annál is inkább, mert a fejlesztő csapat (Charybdis) amellett, hogy maximálisan igyekszik teljesíteni a kategória követelményeit, megpróbált valami egészen újat vinni a játékba. A legtöbb ötletet Sun Tzu, kínai harcos-filozófus ősi tanaiból merítették, ugyanakkor a történet a XXII. században játszódik, amikor az emberiség bizony már menthetetlenül meghódította az űrt.

Csakhogy 2173-ban kitör az utolsó világháború, melyben fajunk elpusztul, minden irányítás nélkül maradnak a gépek, pontosabban szólva a még mindig aktív szoftverek határozzák meg működésüket. Az utasítás a következő: A munkát folytatni, és újra létrehozni a civilizációt. A gépek nem is tesznek mást, s végül öntudatra ébrednek. Meg is kezdik annak rendje és módja szerint meghódítani a világegyetemet, s mivel más fajok is ezzel vannak elfoglalva, máris kezdődik a háború...

Ötven géptípusból és több mint huszonöt fegyverből választhatsz, amikor megtervezed stratégiai lépéseidet, amelyek között egyaránt szerepet kap a kutatások figyelemmel kísérése, a gépek konkrét, 1st vagy 3rd person nézetű irányítása vagy például a kémkedés is.

A grafika - mint látható - teljes 3D, a sci-fi környezethez illő, igazi polygon világ. Szépnek nem nevezném, mindenesetre érdekes. Nagyon hirdetik az internetes játéklehetőségek különlegességét is, de így elöljáróban többet nem tehetünk, mint reméljük, az Acclaim beváltja ígéreteit.

Megjelenés: 1999 tavasz.

TALES OF THE SWORD COAST

Hamarosan megjelenik a Baldur`s Gate hivatalos kiegészítője. 1998 legjobb RPG-jének töretlen népszerűsége jó alapot ad az expansion set megjelentetésére. A Tales of the Sword Coast számos új küldetést és térképrészletet is tartalmaz olyan formában, hogy azokat hozzáfűzi az eredeti történethez. A játékosoknak fel kell deríteniük az új vidéket, és rájönniük a titkok nyitjára, még mielőtt az újabb gonosz megérkezne a partvidékre. Az új kaland kulcsfontosságú helyszíne Durlag tornya lesz, ahol évszázados csapdák és illúziók ejtik foglyul újra meg újra a betolakodókat. A te sorsod viszont az, hogy menj és túlélj, beteljesítsd a küldetésedet.

A történetet mindenki végigjátszhatja elölről, vagy egyszerűen csak kiegészítheti az eredetit, és a már meglévő karaktereivel felfedezheti az új tájakat, megoldhatja a továbbiakban felmerülő feladatokat. A képek alapján az Interplay fokozta a fokozhatatlant...

adott ki. Ilyen még nem volt ezen a földkerekségen! Persze – szerintem – semmi értelme, de azért mókás. Bikák, bohócok, kovbojok, mi kell még?! Akár nyolcan is vért izzadhattok, amikor megpróbáltok a felbőszült bikák hátán maradni. No comment.

▣ Véglegesen bezárt a Blizzard Games Network.

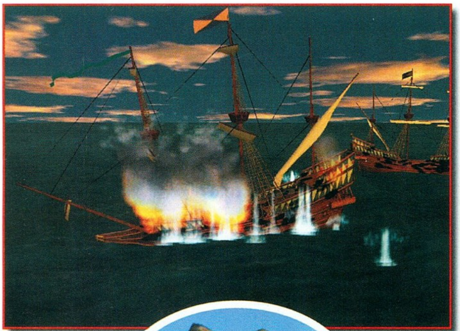
▣ A GT Interactive központja ezentúl nem New Yorkban, hanem Kaliforniában lesz. Ennek állítólag üzletpolitikai és stratégiai okai egyaránt vannak. Hmm. Vajon mi lehet?!

▣ Az Activison bekebelezte az Expert Softwaret. A főleg sportjátékokkal foglalkozó cég valószínűleg a Deer Hunter sikerével keltette fel Ron Doornink figyelmét. No meg az sem

CORSAIRS

Amikor először megláttam a Corsairs képeit, bátran megesküdtem volna, hogy azok minden bizonnyal a program összekötő animációinak kockái. Aztán ahogy végigpörgettem a galériát, kiderült, ezek bizony a játékképek. Mondanom sem kell, ott helyben leesett az állam, és elkezdtem kicsit odafigyelni, mi is ez. Merthogy tengeri csatákat feldolgozó stratégia volt már sok, de a Corsairs különlegesnek tűnt. A cégtől kapott információk pedig csak megerősítették érzéseim helyességét, itt valami rendkívüli készül.

A déli tengerek kapitányaként kell majd irányítanod hajódat és sorsodat, s a legfontosabb feladat maga a túlélés, mert ezeken a vizeken kalózok portyáznak. Persze, nem szabad megfeledkezni arról a tényről sem, hogy te is az vagy, méghozzá remélhetőleg a legjobb. Szabad kalózként fosztogathatsz vagy igazságot oszthatsz, harcolhatsz Anglia, Franciaország vagy akár a spanyol armada ellen, ahogy tetszik. A szigetek teljes uralmán kívül más feladatod nincs is…



Gondoljatok csak bele, milyen nehéz ilyen szintű tengeri szimulációt létrehozni. Neked sincs időd akár napokon át hajózni a tengereken anélkül, hogy bármi is történne, pedig a valóságban ez így nézett ki. Ezért a fejlesztőknek meg kellett találniuk az egyensúlyt a valósághűség és az érdekfeszítő játékmenet között. Mivel nemcsak távoli tengeri csaták, hanem fedélzetiek is lesznek (kardváltással, meg minden), azt hiszem, az akcióval nem lesz gond. Ugyanakkor te egyfajta hősként kapsz szerepet és ezért RPG-elemek is színesítik a játékmenetet.

A program fejlesztője, az Akella Company az ismeretlenség homályából fog az idén előevezni a Corsairsszel, és most úgy gondolom, soha rosszabb bemutatkozást ne lássunk!

HOMEWORLD

Elgondolkodtatok-e már azon, hogy a StarWars környezetében játszódó akciójátékok sikere mennyiben múlik magának a világnak a népszerűségén? Lehet-e esélye ezekkel a programokkal szemben egy másik világban játszódó real-time űrszimulátornak? A Sierra és a Relic Entertainment összefogásában készülő Homeworld feltétlenül dobogós helyre pályázik az idei év top listáján. Ahogy így elnézem, akár még lehet is belőle valami.

A történet talán kicsit semmitmondó: egy távoli bolygó tökéletes és virágzó kultúrájának nyugalmát gonosz idegenek dúlják fel, milliókat ölnek meg, majd a néhány túlélőt – ez idáig ismeretlen céllal – szétszórják a galaxis különböző pontjain. Az emberek azonban nem adják fel a reményt, hatalmas anyahajót és több, azt őrző vadászgépet építenek, aztán elindulnak misztikus szülőbolygójuk megkeresésére.

A real-time stratégiák hagyományos elemeit (nyersanyag gyűjtése, egységek fejlesztése, támadások megszervezése és kivitelezése) felvonultató program látványvilága lehengerlő. A sikerhez azonban sokkal több kell.
A megjelenés időpontja még elég ködös: valamikor idén.

érdektelen, hogy az Expert Software egy év alatt 75 millióval növelte bevételeit.

▣ Az MSN Gaming Zone immáron négymillió regisztrált felhasználóval büszkélkedhet. Naponta átlagosan kétszázezren jelentkeznek fel a szerverre, és az is előfordult már, hogy egyidejűleg 30 ezren léptek be. Ez – mint Adam Waalkes elmondta – több mint az összes Disney vidámpark napi látogatóinak száma. Furcsa hasonlat, viszont érdekes. Ráadásul ez azt is jelenti, hogy a felhasználók nap mint nap huszonkétmillió percet töltenek aktívan ezen a szerveren.

▣ Már megint Dungeon Keeper II hír (Sajnos, tehetetlen vagyok, megőrülök érte!). Most néhány friss, ígéretes számadat:

FRISS !

THE LADY, THE MAGE AND THE KNIGHT

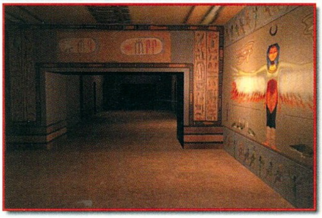
Már tavaly óta figyelemmel kísérem ennek a játéknak a weboldalait, de egyszerűen nem mertem hírt adni nektek róla, mert a nagy tervek mögött nem láttam a

megvalósulás lehetőségét. Lassan azonban megmutatható, mi több, remélhetőleg meg is jelenő programmal állunk szemben. Igaz, az LMK még mindig nem talált kiadóra, mégis látok esélyt arra, hogy ebből még az idén legyen valami.

A történet: Rulaton négyszáz évvel ezelőtt, a Mágusok Háborújának idején különös pestis ütötte fel a fejét. A sziget csaknem teljes flórája és faunája elpusztult, a népet éhínség fenyegette. A herceg ezért elküldte legjobb embereit, hogy a távoli partokról szerezzenek élelmiszer-utánpótlást, s ha lehet, találják meg a rejtély okát is.

A hamarosan kitörő viharban azonban a hajó legénysége és az utasok nagy része is odaveszett, mindössze hárman élték túl a katasztrófát. Az elf hölgy, a lovag és a varázsló feladata lett tehát teljesíteni e küldetést ebben a kicsit diabloid RPG-ben, amelynek megjelenését még csak remélni merjük, biztosat senki sem tud róla.

HEROES WANTED



A Digital Opera fejlesztésében készül ez a kaland, akció és stratégiai elemeket vegyítő program.

A jövőben játszódó történet kicsit a Menekülő embert idézi. Az egyre elharapózó igény a véres sportok iránt szinte megmételyezi a társadalmat. E célból ősi építmények mélyén képeznek ki arénákat, melyek eredendően tele vannak rejtett termekkel és ismeretlen csapdákkal. Ezekben kell összemérned ügyességedet és tudásodat a tévétársaság igényei szerint.

A játék hangulatát nagyban meghatározza majd a profi 3D-s grafika és az ehhez kapcsolódó kameramozgások. A program érdekes aspektusa, hogy nem csupán ezt a verekedős részt lehet játszani, hanem lehetőséged nyílik például arra is, hogy csupán a management foglalkoztasson: hatékonyan növelve a társaság bevételeit a szponzorálással, a befektetéssel és a hősökkel törődj.

Bármennyire is furcsa leírni, mégis meg kell békélni a ténnyel, hogy itt a következő évezred. Szóval a Heroes Wanted az ígéretek szerint 2000 második felében jelenik meg.

megközelítőleg hetven szint és a húsz multiplayer pálya lesz. A program jelen pillanatban, a misztikus prealpha-stádiumban lebeg.

▣ A 3DO két új játéka, az Army Men II és a Heroes of Might and Magic III is elérhető ingyenesen, multiplayer játékra a MSN Gaming Zone-on.

▣ Február közepén a SimCity megjelenése alaposan felforgatta az eladási toplistákat. Az első helyet átvette az EA városépítő szimulátora, második a Half Life, harmadik az Alpha Centauri, negyedik a Big game Hunter 2, végül az ötödik a Baldur's Gate lett.

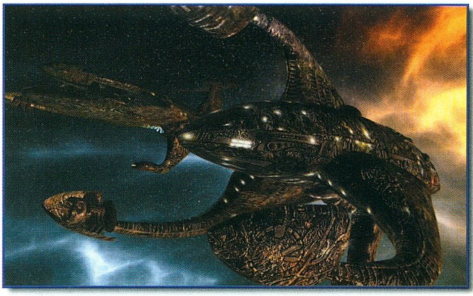
Lily
lily@vogel.hu

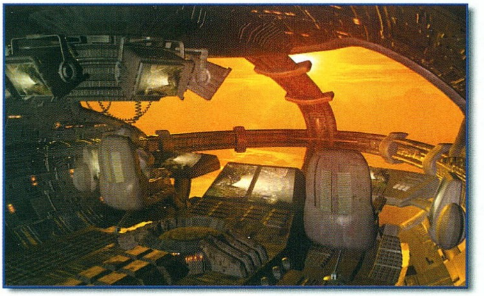
Imperium Galactica 2

PC Guru Interjú

Vitathatatlan, hogy a magyar játékok közül eddig az Imperium Galactica első része érte el a legnagyobb sikert a világon. A megjelenés után a készítők, a Digital Reality csapata rövid pihenőt tartott, majd gőzerővel látott neki a folytatásnak.

A PC Guru a kezdetektől fogva figyelemmel kísérte a játék fejlődését, s most érkezett el az idő, hogy egy rövid, exkluzív interjút készítsünk a project vezetőjével, Fehér Gáborral.





PC Guru: Az első rész itthon hatalmas sikert aratott, de mi a helyzet a külfölddel? Hogyan fogadták nyugaton a Digital Reality stratégia játékát?

Fehér Gábor (Masell): A játékról pozitív cikkek jelentek meg a külföldi lapokban. Így például az amerikai PC Gamer 87%-ot adott rá, ugyanannyit, mint ugyanabban a számban az X-Wing vs.TIE Fighterre. Angliában 91% volt a legmagasabb értékelésünk, és nagyon pozitívan nyilatkoztak a játékról, ami kimagasló a kategóriájában. Franciaországból kaptuk a legmagasabb értékelést, ami 95% volt. Egy-két ember csinált Imperium Fan site-ot, ahol az Interneten nyerő stratégiákat publikáltak és a játékkal kapcsolatos kérdéseket tettek fel. Amerikában egyes emberek Imperium Galactica screen savert akartak készíteni, de akkor mi már a második rész terveivel voltunk elfoglalva.

Véleményem szerint, a teljes magyarítás nagymértékben hozzájárult az itthoni sikerhez. Lesz-e a második részből magyar nyelvű változat?

Úgy tűnik igen, habár sokat beszélgettünk erről. Egyedül a miatt döntöttünk egy magyar verzió mellett, mert sokan tiszteletben tartották a munkánkat és megvették az eredeti játékot. Nagyon fontos, hogy az emberek megvegyék az eredetit, mert az tartja életben a piacot. Ha mindenkinek otthon csak fénymásolt könyvei lennének vagy kazettára másolt zenéi, akkor nem lennének írók, zenészek. Sajnos, a játékokat egy szűkebb réteg tartja el, de rajtunk múlik, milyen szűk is marad. (Ezzel a véleménnyel a PC Guru szerkesztősége is tökéletesen egyetért!)

Milyen lesz az IG2 gépigénye, kell e hozzá "erőmű"?

A játék gépigénye a következő lesz: Pentium 200, 32 Mbyte RAM, Win98, DirectX6, 3D gyorsítókártya, hangkártya. Megjegyezném, hogy a játékhoz szükséges egy minimum Voodoo1-es 3D-s grafikus gyorsítókártya, mert csak ezzel fog elindulni. A játék alapjait úgy tettük le, hogy feltételeztük, mindenkinek lesz 3D-s kártyája a megjelenésig, és éppen ezért teljesen 3D-re terveztük. A képernyők is 3D-sek, mert a látványon is újítani akartunk.

Tervezitek-e a második, illetve harmadik generációs grafikus gyorsítók használatát?

A játék D3D-t használ, és minden 3D kártyát támogatni fog. Nemcsak a játék felbontásában fog eltérni egy jobb 3D-s kártya a minimum Voodoo1-től, hanem a textúrák méreteiben, és speciális effektekből is több lesz az Imperium Galactica II-ben. Már az első részben is komoly hangsúlyt fektettünk a grafikára is, ez most még nagyobb szerepet kapott: miért ne legyen vizuálisan is szép valami, ha nincs technikai akadálya? A maximális felbontás egyébként 1024x768, mely 16 millió színben pompázik. (A jelen számban levő

képek Voodoo1-es kártyával készültek).

Mennyiben változott a csapat összetétele? Jöttek-e új emberek?

Az Imperium I hét emberrel készült el, a második részt 13-an fejlesztjük: ebben a csapatban öt programozó, öt grafikus, két zenész és egy designer vesz részt. Így hat új ember érkezett az alapcsapathoz. Ezen kívül van még egy-két külsős grafikus, akik besegítettek és nem utolsósorban már egy teszter (Bird) is elkezdte az előzetes teszteléseket.

Szerinted mi a legfontosabb újítás az első részhez képest?

Több is van. Elsősorban (ami az én mániám) a küldetések rendszerén változtattunk: nagyon sok variációs lehetőséget építettünk bele, hogy a játék újrajátszhatóságát biztosítsuk. Sokszor van úgy az ember, hogy egy-egy régebbi kedvencét ismét elővenné egy idő után. Ha sikerül maradéktalanul beváltani az elképzeléseinket, akkor érdemes lesz újra elkezdeni a játékot, mert nemcsak a nehézségi szintet állíthatjuk, hanem a küldetések, a történet is más fordulatot vesz (más úton juthatunk el a játék végére). Az első részhez nem kapcsolódnak szorosan a második rész történései, hanem egy teljesen független esemény részesei lehetünk, és rajtunk áll, melyik fajt választjuk a történet alakulásához: az embereken kívü l még két másik faj is játszható lesz a kampánymódban. A másik újítás a multiplayer opció, amivel akár Interneten keresztül is játszhatunk. Itt akár nyolc játékos mérheti össze a tudását egy random galaxisban. A történeten kívül most készülnek a játékhoz a scenariok.

Változik-e a renderelt részek aránya (10 perces intro az első részben)?

Sok-sok renderelt rész található a játékban, rövid átvezető animációk és három intro (külön-külön a három fajhoz) lesz. Az intrók nem lesznek tíz percesek, tömörebb és ütősebb animációk jellemzik a második részt. Üzenetekhez sem színészeket, sem statisztákat nem alkalmazunk, hanem minden renderelt lesz a játékban.

Terveztek-e egy játszható demót még a megjelenés előtt?

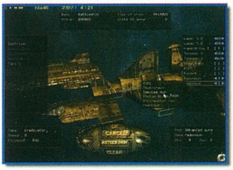
Tervezni sok mindent tervez az ember. Inkább úgy fogalmaznék, hogy nagyon szeretnénk.

Megjelenik-e még ebben az évezredben az IG II? -:)

A játék megjelenését eltoltuk a nyár végére – ősz elejére. Mindenki csak olyat szeretne kiadni a kezei közül, amivel maximálisan elégedett – ezt csak egy-két fejlesztő engedheti meg magának, mint például a Blizzard vagy a Westwood. A program kiadásának elcsúsztatása annak a jele, hogy a fejlesztők is mindent maximálisan meg akarnak tenni a vásárlók érdekében.

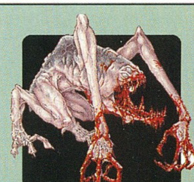
Köszönjük szépen az interjút, nagyon szorítunk nektek, hogy legalább ugyanakkora sikert érjetek el a folytatással, mint az első résszel. Ígérjük, hogy a PC Guru mindenben támogatni fog benneteket.

Mocsy
Mocsy@vogel.hu



Drakan

Az orkszerű lény gyanakodva szimatolt bele a levegőbe. Primitív agyával ugyan nem fogta fel mekkora veszély leselkedik rá és a törzsre, de állatias ösztönei jelezték azt. Nem ijedt meg, hiszen legalább harminc brutális harcos volt a völgyben. Elképzelni sem tudott olyan erőt, ami felvehette volna a versenyt bandájával. Magabiztosan kihúzta magát, s kihívóan felhördült. Mivel nem kapott választ, körbepásztázta a fenyvesekkel borított hegyoldalt. Ekkor látta meg az ég alján a lassan növekvő pontot. Kezdetben még nem tudta kivenni az alakját, de az idő múlásával meglátta a szárnyait. A nyál összefutott a szájában, s vágyakozva gondolt rá, bárcsak a völgyben szállna le, ez a minden bizonnyal ízletes nagy madár. A kezdeti rosszérzés azonban sehogyan sem akart távozni, de korgó gyomra elnyomta éberségét. A harcosait fedezékbe parancsolta, s maga is igyekezett észrevétlen maradni. Még a szemét is becsukta, nehogy az árulkodó csillogás elriassza a zsákmányt. A többi érzékszerve azonban tökéletesen funkcionált. Hallotta a szárnyak suhogását, s rücskös bőrén érezte a felkavart szelet. Nem bírta tovább, felordított és a préda irányába vetette magát. Legnagyobb megdöbbenésére azonban az ízletes vacsora helyett egy félelmetes lény lebegett a völgy felett. Soha nem látott még ilyet, de felfogta, nem is fog, ha nem fut elég gyorsan. Tipikus ork mentalitással megfordult és társait hátrahagyva rohanni kezdett. Aztán meghallotta azt a hangot és megérezte a hőséget. Hátrapillantott, s így pont a pofájába kapta a forró lángcsóvát. Neki még szerencséje volt, hiszen őt csak a lángok szele kapta el. A törzs többi tagja elszenesedett hullaként hevert a fűben. A tűzokádó lény hátáról egy apró alak szökkent le, egy embernő. Végre valaki, aki gyengébb nála. Megvárta míg a lány eléggé eltávolodik attól a veszedelmes bestiától, majd vérfagyasztó üvöltéssel támadásba lendült. Legnagyobb meglepetésére azonban az egy rutinosan



Barlangok mélyén élő dögevők. A friss tetemet már mérföldekről megérzik, s órák alatt lerágják róla a húst. Dög hiányában azonban gyakorta megtámadják az élőket is. Éles karmaik könnyedén felszántják a húst, de a páncélok jó védelmet nyújtanak ellenük.

SCAVANGERS

megfordult, s egy elegáns mozdulattal meglendítette a kezében tartott kardot. Valami a mellkasába mart, de fájdalmat már nem érzett, minden elsötétült körülötte...

A Psygnosis cég nem bírta elviselni Lara Croft világhírét, ezért megalkották saját kalandozó hölgyüket, Rynnt.

Tudták azonban, hogy nem elég egy barnahajú bombázót bőrszerelésbe burkolni a sikerhez, ezért társat is kreáltak neki, egy hatalmas sárkányt, aki hátasként is megállja a helyét. A Drakan című játékukban megpróbálkoznak azzal, ami eddig még csak nagyon kevés cégnek sikerült, ötvözni az akciót a fantázia világával. Remélhetőleg a Drakan lesz az első olyan program, ami maradéktalanul képes megvalósítani ezt az igen nehéz feladatot.

A program talán legizgalmasabb része a légi harc, mely nemcsak az orkok ropogósra sütéséből áll. Nehezebb pályákon már ellenséges sárkánylovasok is megkeserítik az életünket, s igencsak latba kell vetnünk a repülési tudásunkat, ha az ellenfél hátába akarunk kerülni. Több, mint ötven fegyver áll a rendelkezésünkre a csaták megvívásához, s ráadásul Rynn mágikus képességei is fejlődnek. Szüksége is lesz a mágiára, hiszen a főellenfél egy gonosz mestermágus, aki az egész Birodalmat a fennhatósága alá akarja vonni.

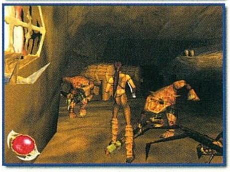
Sikerült szert tennünk egy játszható verzióra, ami ugyan messze volt még a tökéletestől, de így is remek ízelítőt kaptunk abból, amit a végleges játék nyújtani fog. Nem vagyok az akciójátékok elkötelezett híve, de a Drakan még engem is elbűvölt. A sárkány által produkált légi balett egyszerűen lenyűgöző. Lélegzetelállító mutatványokra képes a szűk hegyszorosok között, de az sem utolsó látvány, amikor leheletével felgyújtja az orkoktól hemzsegő erdőt. A szakadékokon függőhidak ívelnek át, melyek alatt persze át lehet repülni. A szirtek között katapulttornyok leselkednek ránk, de ezeket is le lehet rombolni. A darabokra hulló építményből sikoltozva ugranak ki a kezelők, néha a többszáz méteres mélységbe. Egy 300-as Celeronnal és TNT-vel teszteltük a programot, de egyetlen röccenés nélkül futott. Egyedül az a rész nem tetszett, amikor a főhős a sárkány nélkül kalandozik, ott egy kicsit több részletet is el tudtam volna képzelni.

A Drakan világában nemcsak a rosszfiúk és a jó Rynn létezik. 25 bámulatosan kidolgozott NPC várja, hogy a segítségünkre legyen. A környezet változatosságával sem lesznek gondjaink. 14 egymástól teljesen különböző világ vár felfedezésre. Repkedhetünk hóval borított hegycsúcsok között, sivár jégmezők felett, s ha egy kis melegségre vágyunk, akkor meglátogathatjuk a trópusi esőerdőket is. Minden helyszín különböző fenevadnak ad otthont, tehát nem fordulhat elő, hogy egy tundra yeti véletlenül megjelenik a sivatag kellős közepén.

Ritkán tapasztalunk olyat, hogy a szerkesztőségben egy játék ennyire pozitív fogadtatásban részesül. Még a legkritikusabb teszterek is elismerően nézték, s azon elmélkedtek, hogy az ő gépükön mennyire lesz élvezhető a Drakan.

Lara kisasszonynak tehát új kihívással kell szembenéznie, s véleményem szerint nem lesz annyira szerencsés, mint a Deathtrap Dungeon esetében. Van egy olyan érzésem, hogy a tavasz egyik legjobb akciójátéka lesz a Drakan: Order of Flame.

Mocsy



Fivére megmentésére indult, s eközben találkozott a sárkánnyal. A sors szeszélye folytán barátok lettek, s együtt igyekeznek megsemmisíteni a gonosz erőket. Fiatal és vakmerő, de helyén van a szíve. Sokat kell még tanulnia, de gyorsan fejlődik. Szinte bármilyen fegyver kezelését képes órák alatt elsajátítani.

RYNN

Évszázadok óta pihent háborítatlanul a barlangjában ez a gyönyörű vörös sárkány, de a gonosz ébredése megzavarta álmát. Kiválasztott egy bátor harcost, Rynnt, akit még élete árán is megvédelmez. Félelmetes ellenfél, tüzes leheletével egész seregeket képes megsemmisíteni pillanatok alatt.

AROKH

A gonosz hadseregének katonái. Brutális gyilkosok, kevés ésszel megáldva. Ők a felelősek Rynn testvérének elrablásáért. Kedvenc fegyverük a bunkó és a balta.

WARTOKS

Madár és sárkány hibrid. Testüket pengeéles tollak fedik, s csak a legerősebb harcosok képesek legyőzni őket. Csapatokba verődve lesnek prédára, s kíméletlenül lecsapnak minden élőlényre.

BLADE DRAGON

Discworld Noir

PC GURU PREMIER

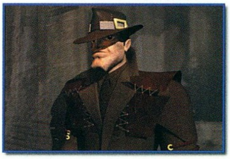
Valahol messze, az űr távoli szegletében hatalmas teknős úszik lassan. A'Tuin hátán négy elefánt; Berilia, Tubul, T'phon és Jerakeen tartja azt a lenyűgözően őrült, sosemlátott, hősöktől és kalandoroktól benépesített Korongvilágot, melynek pereméről képtelen módon vízesések zuhognak alá.

Ez a Terry Pratchett által teremtett birodalom azon kevesek egyike, mely teljesen magával tud ragadni. Gondolom, a történetek és a hősök is segítenek a különös vonzerő kialakulásában, ami tagadhatatlanul árad minden egyes sorból, amit ez az ember papírra vet.

A humor és a szórakoztatás mesterszintjén lévő író műveiből merítették eddig már két Discworld játék ötleteit is (Discworld I, II – Psygnosis). Mindkettőnek főhőse Rincewind volt, az a kelekótya varázsló, aki oktatói elmondása szerint "ha mérhetetlen tudatlanságnak bélyegezzük azt, amit fölfog a mágiaelméletből, akkor nem marad megfelelő kifejezés annak leírására, amit az alkalmazott varázslásról tud". A következő Korongvilág adaptációban, a GT Interactive kiadásban hamarosan megjelenő Discworld Noir-ban azonban nem az ő kalandjait kísérhetjük figyelemmel, új szereplőt zárhatunk a szívünkbe, mégpedig egy magánnyomozót...

SZTORI

A történet gyilkosságról, intrikáról, az okkultizmusról és rég elfeledett birodalmak kincseiről szól. A kaland hőse pedig ez alkalommal Ankh-Morpork egyik dicső polgára, Lewton lesz. Az ő múltja kicsit szokványos, a mindennapi gondok elől az italba menekült



magánnyomozó megkísérel visszatérni, mi több, értéket képviselni a társadalom hétköznapi életében. A mindent elindító események sodrása akkor veszi kezdetét, amikor egy szőke bombázó toppan Lewton irodájába...

Tipikus, gondolom az idősebb korosztályt, emlékezteti is valamire. Félő, hogy az ifjabbak nehezebben értékelik majd a Discworld Noir-ba rejtett leplezetlen, parodikus humort, mert nem láttak olyan klasszikus filmeket, mint például a Máltai sólyom vagy a Casablanca.

A történet szerencsére van annyira eredeti, hogy ettől függetlenül lekössön bárkit, annál is inkább, mert ezt a kalandot több módon is végigjátszhatod majd.

JÁTÉKMENET

Ezen a téren számos változás is tapasztalható majd. Az első és legfontosabb, amit most említettem, hogy a játékmenet nem lesz lineáris, a történet szálait több irányból is felgombolyíthatod. Aztán, itt alig kell majd tárgyakat gyűjteni és azokat a megfelelő helyen felhasználni. Ehelyett, akárcsak a hagyományos detektívregényekben, tippeket kell összeszedned, és meg kell találnod a felmerülő bonyodalmak megoldását. Minden egyes információ mélyíti majd a helyzetről alkotott képedet és a világról szerzett ismereteidet, míg egyszercsak bekövetkezik az a varázslatos

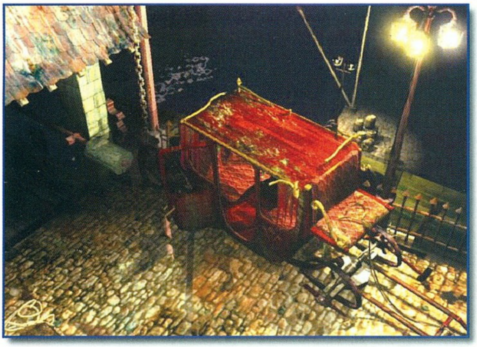
Terry Pratchett Wilshire-ben él feleségével, Lynnel és lányával, Rhiannával.

1948. április 28-án született Beaconsfieldben. Első novelláját tizenhárom éves korában publikálta. 1965-ben kezdett írni, akkor még egy újság számára. Nem válogatott a témákban, a focin kívül szinte mindenről hajlandó volt nyilatkozni. 1980-tól a Central Electricity Generating Board-nál dolgozott betanított munkásként egy nukleáris erőműben. Első Korongvilág regényét 1983-ban írta (The Color of Magic). Ekkor vált világszerte ismertté, nem véletlenül. Ez a leghumorosabb fantasy birodalom, amihez eddig szerencsém volt.

1987-től már nem foglalkozott mással, mint írással, és sorra jelentette meg regényeit (The Light Fantastic, Equal Rites, Mort, Sourcery stb.).

Szerencsénkre, a hazai kiadók is felfedezték műveinek értékét, és rendszeresen megjelennek könyvei magyarul is. Aki tud angolul, inkább olvassa eredetiben, úgy az igazi. De kihagyni semmiképpen sem szabad!

▶ TERRY PRATCHETT



pillanat, amikor minden egyetlen képpé áll össze...

A sztori egyébként nagyrészt Ankh-Morporkban zajlik. A Korongvilág e városa elég sok furcsa eseménynek színtere volt már, s most sem lesz ok panaszra. A sötét és veszélyes kerületek mellett lesz néhány bohó, friss tavaszi hangulatot árasztó helyszín is.

ANKH-MORPORK

Hogyan is jellemezték a nagyok ezt a várost...

"Ha már valamihez muszáj hasonlítani Ankh-Morporkot, akkor az akár egy kis darab piszok is lehet, amit egy haldokló puhatestű kóros váladéka borít. Nincsen olyan város e multiverzumban, amely versenyre kelhetne e hely szagával. Ha nem szagoltad Ankh-Morporkot egy tüzes, nyári napon, fogalmad sincs az igazi bűzről!

Még szobrot is állítottak neki, megörökítendő az alkalmat, amikor egy ellenséges állam csapatai egy sötét éjszaka loppal megkísérelték elfoglalni a várost, és egész a városfalak tetejéig jutottak mielőtt, legnagyobb rémületükre, orrdugóik felmondták a szolgálatot..."

Még szerencse, hogy a számítógépek még nem képesek az illatanyagok szimulációjára!

GRAFIKA

Ugyan a rajzolók külön köszönettel tisztelték meg Josh Kirbyt, bevallom, én egyáltalán nem ismertem fel stílusjegyeit a program grafikáján. Talán csak kritikus szemmel figyelt, ki tudja. Persze, a tőle megszokott, vidám, színes kavalkád elég furán festett volna ebben a komor hangulatot árasztó történetben, ami már eleve megköveteli a szürke árnyalatokat és sötét, ködös helyszíneket. Ez rányomja bélyegét a karakterekre is, akik ettől függetlenül egyáltalán nincsenek hiányában a grafikai humornak, sőt. A képek már most magukért beszélnek, de az összhatásban sokat jelent majd az quake-szerű engine is, ami valóban életre kelti őket.

HMMM...

Sajnos, hiába faggattuk a készítőket, egyszerűen nem voltak hajlandók többet elárulni a játékról. Igaz, hamarosan megjelenik, nem kell sokat várni, mégis jó lett volna, ha megosztanak velünk kicsit bizalmasabb, részletesebb információkat is. A nagy titokzatoskodás akár jót is jelenthet, remélem így lesz. Ránk férne már valami igazán élvezetes, szórakoztató, mégis kötetlen kalandjáték.

Lily
lily@vogel.hu

OFF interjú

PC GURU Interjú

Lassan hagyománnyá válik, hogy a PC Guru oldalain bemutatunk olyan tehetséges magyar fejlesztőcsapatokat, akik pusztán lelkesedésből nekivágnak a játékfejlesztés sokszor bizony rögös útjának. Mostani számunkban szeretnénk megismertetni titeket az Inner Light nevű társasággal, akik a klasszikusok nyomdokain haladva, egy RPG fejlesztésébe kezdtek, melynek címe Off. A játékról bővebben Sylon mester fog mondani, akinek a Black Crypt végigjátszást is köszönhetjük.

PC Guru: Mikor kezdtetek bele a fejlesztésbe?

Sylon: 1995-ben indult a project, de igazán egy éve dolgozunk rajta.

PC Guru: Hányan fejlesztik jelenleg a játékot?

Sylon: Öten dolgozunk az Off-on. Papp László (Elendil) a kóder, Vígh Dávid (Grass) a társ író, Vígh Zoltán (Viza) a régi kóderünk, de még ma is besegít, Szlobodnik József (Yozef) az ügyeletes mindenes, s végül de nem utolsósorban jómagam, Szlobodnik Attila. Én tervezem, rajzolom és írom a programot.

Egyetemisták vagyunk, s puszta kedvtelésből foglalkozunk az Off-fal.

PC Guru: Hol tartotok?

Sylon: Még nagyon az elején.

A világ és a sztori már kész, de a grafika és a kód még nagyon kezdetleges.

A képek még egy nagyon kezdetleges verzióból lettek kiszedve.

PC Guru: Mikorra várható demó verzió?

Sylon: Mindenki ezt kérdezi. Egy korai demó már néhány hónap múlva napvilágot lát, de a befejezéstől még nagyon messze vagyunk.

PC Guru: Miért pont az RPG stílust választottátok?

Sylon: Véleményünk szerint ez a műfaj nyújtja a leghosszabb és legtartalmasabb szórakozást. Ez a kedvencünk. Sajnos eddig nagyon kevés igazán jó RPG-vel találkoztunk számítógépen. Éppen ezért egy olyan szerepjátékot szeretnénk létrehozni, amely remélhetőleg minden eddiginél jobban fog hasonlítani egy 'igazi'-ra. Itt nem a szuper 3D-s engine, hanem maga a játék fog dominálni.

PC Guru. Mondanál pár szót a kerettörténetről?

Sylon: Egy durva kies bolygó lakói próbálják kideríteni a saját múltjukat. A játék gerincét egy gigantikus verseny alkotja, mely során a kontinens különböző részein kis csapatok jutnak be a földalatti barlangokba, de egy véletlen folytán olyan titkok is napvilágot látnak,

melyek jobb lett volna, ha örökre feledésbe merülnek.

PC Guru: Milyen "köntösbe" burkoljátok az Offot?

Sylon: Ha a grafikára gondolsz, akkor az 640x480-as lesz 16 bites színmélységben. Nem tervezünk valódi 3D-s engine-t. Az Off leginkább a Lands of Lore első részére fog hasonlítani, de természetesen rengeteg újítást bele szeretnénk vinni a játékmenetbe.

Választhatunk real-time és körökre osztott harc között. Igyekszünk kihasználni a parti adta lehetőségeket is.

PC Guru: Mi az, amit feltétlenül meg szeretnél még említeni a programmal kapcsolatban?

Sylon: Kiemelt helyen foglakozunk a karaktergenerálással. Remélem ez lesz minden idők legprofibb megoldása. Akinek ideje engedi, órákig szöszmötölhet vele, hogy az ízlésének legmegfelelőbb csapatot hozza össze. Rengeteg faj, kaszt és isten befolyásolja a dolgokat. Egyvalami azonban biztosan nem lesz, ez pedig a jellem. Semmi értelme a jellem fogalomnak, hiszen mindenki úgyis olyanná válik, ahogy játszik vele az illető. Személyiség azonban az NPC-knél (több száz) lesz, de ez nem azt jelenti, hogy jó vagy gonosz e valaki.

PC Guru: Szabadidőtökben melyik játék köt le legjobban?

Sylon: Meg fogsz lepődni, de a Quake. A csapatnak ez a kedvence. Ezen kívül nagyon várjuk már a Heroes of Might and Magic harmadik részét is.

Nincs más hátra, mint hogy megköszönjem az interjút és további sok sikert kívánjak az Inner Light-nak. Remélem a demó verzió elkészültekor ismét megkerestek minket.

Mocsy

CD GALAXIS

A legigényesebb és legszélesebb játékválaszték!

Folyamatosan frissülő kínálat, izgalmas akciók!

Ha meguntad a hamis ígéreteket, a soha meg nem érkező újdonságokat, és a kibontott dobozokat, akkor

itt az ideje, hogy elnézz hozzánk és találkozz az igazi játékvilággal!

Nálunk nemcsak hozzáértő játékbarátok, hanem egyben az ország legjobb programkínálata is vár, mely hétről-hétre egyre frissül!

TAVASZI ÚJDONSÁGAINKBÓL!

2 Good To Be True	5 950
[6 teljes játék]	
3D Ultra Pinball 4	6 950
Addiction Pinball	3 950
Age Of Empires	7 950
AOE: Rise Of Rome	7 950
AH-64D Longbow	3 950
Alpha Centauri	10 950
Archimedian Dynasty	2 950
Army Men 2*	9 950
ATF	3 950
Baldur's Gate	10 950
Baldur's Gate Mission*	5 950
Betreyal In Antara	4 950
Biggest Names	8 950
[6 teljes játék]	
Blackstone Chronicles	9 950
Blade Runner	4 950
Blood 2	9 950
Caesar 3	9 950
Capitalism Plus	2 950
Carmageddon 2	7 950
Carnivores*	5 950
Casino Deluxe 2	4 950
C&C + Red Alert + Civ2	7 950
Championship Manager 3	JÖN
ChessMaster 6000	9 950
Civilization 2 Gold	6 950
Civilization: Call To Power	JÖN
Close Combat 3	13 950
Colin McRae Rally	10 950
Conflict Freespace	4 950
Dark Reign	4 950
Delta Force	10 950
Diablo	5 950
Die By The Sword	4 950
Duke Nukem 3D KAT	5 950
Dungeon Keeper Gold	3 950
Earth 2140 Deluxe	3 950
Eastern Front + Miss.	10 950
Extreme Assault	2 950
F1 Racing	3 450
Fallout	4 950
Fallout 2	9 950
FIFA Soccer 99	7 950
Fifth Element	5 950
Forsaken	3 950
Future Cop LAPD	4 950
Gangsters	7 950

Game Commander	12 950
[Irányítsd hanggal a játékodat!]	
Get Medieval	JÖN
Grand Prix 2	3 950
Grand Prix Legends	5 950
Grand Theft Auto	6 950
Half-Life	10 950
Hardline	1 950

MegaPak 8	5 950
[10 teljes játék: Master Of Orion 2, Broken Sword, Screamer 2, Deadly Games, Mechwarrior 2 ...]	
MegaPak 9	6 950
[8 teljes játék: Civilization2, Pro Pinball 2, Interstate 76, Discworld 2, D.Derby 2, iF22, J.N. 5, Admiral Sea]	

Netstorm	4 950
Neverhood	6 950
NHL Hockey 99	7 950
Nightlong City	2 950
Oddworld	3 950
Oddworld 2	9 950
O.D.T.	5 950
Of Light & Darkness	4 950

4 950,- Heretic II — 7 950,- Settlers 3 — 3 450,- F1 Racing — 3 950,- Klingon Honor Guard

SPECIÁLIS, AKCIÓS CSOMAG

2 950,- Nightlong City — 2 950,- Incubation — 7 950,- C & C + Red Alert + Civilization 2 — 5 950,- Grand Prix Legends

Harvester	2 950
Heretic 2	4 950
Heroes Of M&M 2	4 950
Heroes Of M&M 3*	9 950
Ignition	2 950
Incubation	2 950
Jack Orlando	1 950
Jazz Jackrabbit 2	4 950
Jedi Knight Gold*	7 950
King's Quest 8	7 950
Klingon Honor Guard	3 950
Knights & Merchants	5 950
Lands Of Lore 2	4 950
Lands Of Lore 3*	10 950
Little Big Adventure 2	3 950
M1 Tank Platoon 2	7 950
M.A.X. 2	5 950
Magic & Mayhem	5 950
MechCommander	7 950

Imperium Galactica II
Naptár 1999-2000

Üsd agyon a várakozás idejét ezzel a fantasztikus, poszterszerű képeket bemutató, exkluzív kiadvánnyal!

1.950,-

People's General	7 950
Police Quest SWAT 2	7 950
Populous 3	7 950
Powerboat Racing	4 950
Power Chess 2	7 950
Pro Boarder	10 950
Pro Pinball 3: Big Race	5 950
Quest For Glory 5	10 950
Railroad Tycoon 2	10 950
Rally Bajnokság	2 950
Realms Of The Haunting	4 950
Rebel Assault	2 950
Rebel Assault 2	3 950
Rebellion	7 950
Red Alert + C&C + Civ2	7 950
Resident Evil 2	10 950
Return To Krondor	10 950
Robo Rumble	5 950
Rogue Squadron	10 950
Sampras Tennis	3 950
Sanitarium	9 950
Screamer 2	2 950
Sensible Soccer Club Ed	4 950

Settlers 2	2 950
Settlers 3	7 950
Sim City 3000	10 950
Shogo	JÖN
Skull Caps	9 950
Speedster	3 950
Starcraft	6 950
Starcraft Brood War	6 950
Starcraft + Brood War	11 950
Star Wars Behind Magic	9 950
Superbike*	10 950
Test Drive 4x4	7 950
Test Drive 5	10 950
Tomb Raider Gold	5 950
Tomb Raider 3	9 950
Total Annih. Kingdoms*	9 950
Trespasser	7 950
Turok	3 950
Ultimate Strategy Arc.	5 950
[Dark Colony, Civilization, Railroad Tycoon Dlx, X-COM, Heroes Of M&M, Conquest Of TNW, Deadly Games]	
Ultimate World War 2	9 950
[Panzer General 2, Steel Panthers 3, Soldiers At War, Silent Hunter]	
Urban Assault	5 950
Vészhelyzet	4 450
Viper Racing*	9 950
War Of The World	10 950
Warcraft 2 Deluxe	5 950
World War II Fighters	9 950
Worms Armageddon	9 950
X-Files The Game	4 950

* = Hamarosan megérkezik

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Hívj minket, hogy akár már másnap a legjobb játékokkal játszhass!

Telefonszámunk:

361-4061

Vagy gyere be az üzletünkbe, hogy személyesen válogathass a legjobb játékok közül!

CD GALAXIS
1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 361-4061

Friss árlista a FAXBANK-ból:
2-333-666 / 2345 # # faxhang
Internet címünk:
WWW.CDGALAXIS.HU

Might & Magic VI	6 950
Monaco GP Racing 2	6 950
Monkey Island Collector	JÖN
Moto Racer 2	7 950
Motorhead	4 950
Myth: Fallen Lords	3 950
Myth 2: Soulblighter	10 950
NBA Live 99	7 950

Áraink a törzsvásárlói kedvezményeket és az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Civilization: Call to Power

PC GURU 00:00:00:01 PREMIER

A Civilization nyomdokain több program is lépdel az idei tavaszi szezonban. A sci-fi környezetbe ágyazott, Sid Meier-féle Alpha Centauri után a Call to Power hamarosan szintén megjelenik. Akárhogyan is nézem, ez a játék mindenképpen a nagy elődje, egészen pontosan pedig a Civilization II felújított, feljavított és továbbfejlesztett változata. Az alapelemek megtartása mellett némi pofozgatás valóban ráfért a programra. Lássuk, mi lett belőle!

VÁLTOZÁSOK

A játék célja alapjában véve nem változott. Maroknyi telepesből kell saját birodalmat létrehozni. Ennek elérése elég összetett feladat: városokat kell építened, területeket felfedezned és meghódítanod, irányítani a kutatásokat, kihasználni a felfedezéseket, katonaságot létrehozni és így tovább. Kemény lecke, de nagyon jó. Nem véletlenül vette meg több mint kétmillió ember…

Forradalmi újítás, hogy megszűnt az adó! A Call to Powerben a birodalom kormányzójának jövedelme nem a dicső honpolgárok megadóztatásából származik. Ehelyett meg kell adnod az egyes munkákért járó fizetéseket (bányászat, halászat, gazdálkodás stb.), és ez befolyásolja majd az emberek lelkesedését, termelékenységét. Vagyoni szinten számít a tudományos felfedezésekre szánt összeg is, de hiába lesz tengernyi pénzed, ha még mindig nem találtad fel, teszem azt a kereket…

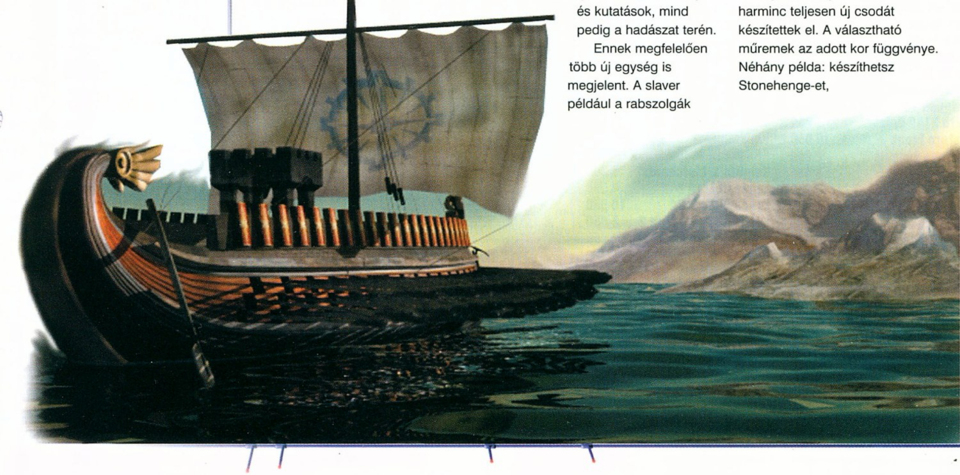
Elég jelentős újítás, hogy lehetőséged nyílik különleges épületek terepre helyezésére (bánya, farm). Erre a Civilizationök történetében még nem volt példa! Régen ezt a megfelelő egység tehette meg, amely ez idő alatt csaknem védtelen volt, óvni kellett. Márpedig sokat számít, ha például a hegyben rejlő kincseket szakszerűen aknázzák ki, mert a termelés akár a kétszeresére is emelkedhet.

A játékmenetet nem kis mértékben érinti az a változás, hogy kaptunk még ezerévnyi lehetőséget. Azért három évezred történelmét nyomon követni, mi több, alakítani, bizony nem könnyű. Az ajándékba kapott ezer év feltétlenül új távlatokat nyit mind a tudományok és kutatások, mind pedig a hadászat terén.

Ennek megfelelően több új egység is megjelent. A slaver például a rabszolgák szerzésében jeleskedik. Egy ellenséges civilizációtól lenyúlhat akár egy teljes populációegységet. A rabszolgasors azonban nem lelkesítő az emberek számára, és mindenképpen katonaságot kell tartanod a városban, hacsak nem akarsz lázadásokat elfojtani.

A pap (cleric) teljesen új egység. Ő nem rabszolgákat szerez, mindössze a megmentett lelkek számát kívánja növelni. Feladata azonban nem csupán ennyi. Mivel feloldozza az embereket, növeli a boldogságszintet (akárcsak eddig a templom) és jövendőt is mondhat. Ez utóbbi az ellenséges városokban elkedvetleníti az embereket. A dolog, gondolom, arról szólhat, hogy megjósolja nekik, például a hamarosan bekövetkező halálukat…

A csodák is megmaradtak, sőt változtak. A fejlesztők a régiektől bizony érzékeny búcsút vettek és harminc teljesen új csodát készítettek el. A választható műremek az adott kor függvénye. Néhány példa: készíthetsz Stonehenge-et,



Szfinxet, Gaia controllert és így tovább. Bármelyiket hozod is létre, amint elkészül, hatással lesz néped életének alakulására.

IRÁNYÍTÁS

A piacra jellemző "egyszerűsítési hullám" magával ragadta a Call to Power készítőit is. Úgy alakították a program kezelési rendszerét, hogy minden megoldható legyen egy-két klikkeléssel, ne legyen szükség feleslegesen ablakok nyitására. A kezelőgombok között pedig megjelent annak a lehetősége, hogy ne kelljen az egész térképen scrollozni, könnyebben megtalálhasd az egységeket. Hasonlóképpen a munkások menüjét is elérheted a főképernyőről, ha a megnyomod a megfelelő gombot.

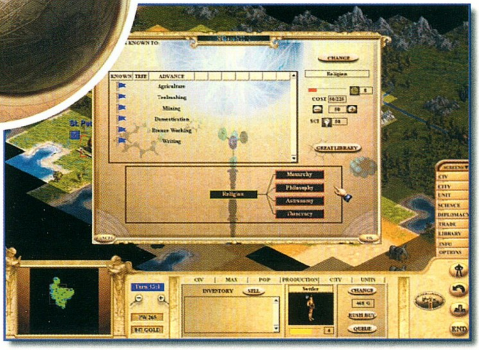
Szintén elég hasznos, hogy a telepesek körül kiemelten látható az a zóna, amely esetleges letelepedéskor a városhoz tartozik majd. Ez igen előnyös változásnak tűnik, mert azonnal tudod, hogy eléred-e az esetleges bónuszokat ott, vagy esetleg érdemes továbbmenni még egy-két lépésnyit.

Megváltozott az egységek mozgatása is, a "go to" parancs a térkép bármely pontjára kiadható, méghozzá úgy, hogy közben látható az is, hány kört vesz igénybe, hogy az egység célba érjen. Ráadásul az útvonal színe figyelmeztethet az esetlegesen felmerülő gondokra.

CSATÁK

A változások szele jelentősen érintette a csatákat is, mert végre különböző egységekből is létrehozhatunk seregeket.

Még olyan részletekre is figyeltek, hogy például háború idején a haderő fenntartása többe kerül, mint békeidőben. Kiadhatsz az alakulatoknak "pihenő" parancsot is, ami jelentősen csökkenti a költségeket. Csakhogy, ha kitör a háború, ezek az egységek lassabban szállnak ismét harcba. A harcrendszer a Warlords III mintájára készült, és ez hatalmas változás. Eddig egymás után támadtak a különböző egységek, most azonban együtt támadhatnak íjászok és például phalanxok. A különbséget nem kell taglalni.



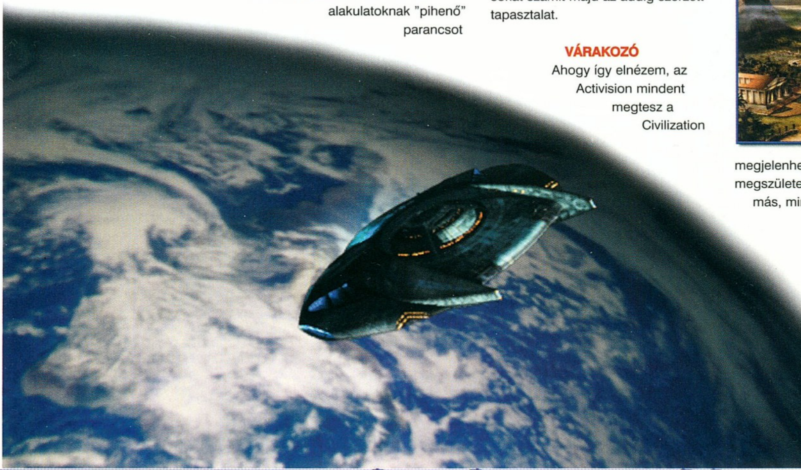
MULTIPLAYER

A multiplayer játékok iránti igény egyre hangsúlyosabb, bármilyen programtípusról legyen is szó. Ezért a Call to Power-ben is több variáció készül eme igények kiszolgálására. Hogy a játékmenet ne húzódjon el túlságosan, korlátozott idejű összecsapásokra is lehet számítani, méghozzá olyanokra, melyekben sokat számít majd az addig szerzett tapasztalat.

VÁRAKOZÓ

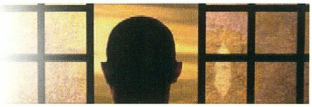
Ahogy így elnézem, az Activision mindent megtesz a Civilization tökéletesítésének érdekében. A másfél éve készülő Call to Power a körökre osztott, megfontolt stratégiát kedvelőknek készül. A fejlesztő csapat mindent megtett azért, hogy megfejtse, megtalálja és megőrizze az eredeti program titkát, ne vegyen el semmit, csak hozzátegyen olyan dolgokat, melyekkel növelheti annak értékeit. A legfontosabb számomra a konkrét csaták megjelenése. Végre taktikázhatok, és nem kell elfogadnom a gép által kiszámolt végkifejletet.

A Microprose és az Activision megvívta hát harcát a Civilization névért, és a program végül megjelenhet. Úgy gondolom, megszületett a győztes is, aki nem más, mint a játékos.



Lily
lily@vogel.hu

Alpha Centauri interjú



Sid Meier Civilizationja vitathatatlanul a játéktörténelem egyik legkiemelkedőbb darabja. A kidolgozása ugyan mosolyra fakaszt minket, de nem szabad megfeledkeznünk arról, hogy az a program már több, mint 7 éves. Éppen itt volt tehát az ideje egy komoly folytatásnak. Jómagam sohasem voltam oda az

űrstratégiákért, de szerencsére Pellus mester nagyon otthon érzi magát ebben a világban. Az interjú után megtalálhatjátok a cikkét, mely alaposan kivesézi a Firaxis cég remekművét. Előtte azonban ismerkedjetek meg Brian Reynolds-szal, aki az Alpha Centauri project egyik kulcsembere.

Mi motivált benneteket, amikor a munkát elkezdtétek?

Brian: Mindig is imádtam a tudományos fantasztikus irodalmat, különösen Frank Herbert műveit kedveltem. Az Alpha Centauri ötlete már a Firaxis megalakulása óta, vagyis 1996 kezdetétől foglalkoztat. Bár a csapat inkább a történelmi témák iránt érdeklődött, mégis sikerült őket rávennem, hogy készítsünk egy jövőben játszódó történelmi programot. Az ötlet megtetszett a fiúknak, s a következő héten már szerződtettünk egy tanácsadót, aki jártas volt a csillagászatban. Így sikerült létrehoznunk egy olyan világot, ami a fantáziánkban született meg, de az ismert fizikai törvények ott is érvényben maradtak.

Radikális változást jelent az Alpha Centauri azokhoz a játékokhoz képest, melyeket azelőtt készítettetek?

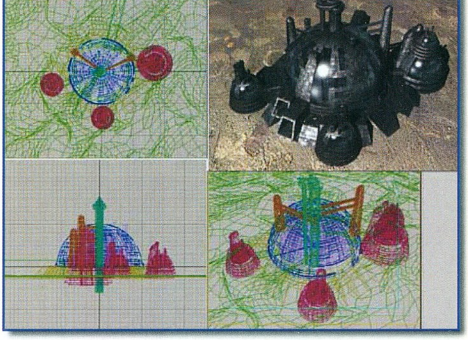
Brian: A fejlesztőinkkel együtt az a hitvallásunk, hogy a stílust új és meglepő fordulatokkal még élvezetesebbé kell tenni. Emellett persze meg kell tartani azokat a jellemvonásokat, amit a rajongók szeretnek, ismernek és elvárnak tőlünk.

Mi különbözteti meg az Alpha Centaurit a Civilization 2-től?

Brian: A Civilization egy remek sorozat, s mi tényleg büszkék vagyunk arra, hogy részt vehettünk az elkészítésében. Mivel mindkettő körökre osztott stratégia, természetesen fel lehet fedezni azonos vonásokat, de rengeteg újítást is észrevehetünk. Sokan azt állítják, hogy az Alpha Centauri egyszerű Civilization klón, de ez nem igaz. Az AC egy teljesen új játék, a körökre osztott stratégiák új nemzedékének az első tagja, mely sokkal gazdagabb és élvezetesebb játékélményt nyújt minden eddigi alkotásunknál. Példának okáért itt vannak a frakcióvezetők, az ő személyiségük jelentősen befolyásolja a játékmenetet. Vannak gyengeségeik, profik valamiben, sőt még néha hibáznak is. A lehetőségeink száma szinte korlátlan, játszani azonban sokkal könnyebb, mint néhány szóban ezeket elmagyarázni. Az Alpha Centauri az első olyan játékunk, amelyben végre többjátékos üzemmód is található.

Mondanál néhány szót a programban található mesterséges intelligenciáról?

Brian: Rengeteget dolgoztunk vele. A számítógép által irányított ellenfelek ördögien ügyesek, mindig akkor húzzák keresztül a számításainkat, amikor azt a legkevésbé várnánk. Vegyünk egy példát: ha sok hagyományos



egységet építünk, akkor az MI nagy valószínűséggel Trance csapatokat kezd el gyártani, s hamarosan megjelennek azok a Titkos Projectek, melyek bónuszt is adnak a csapataink ellen. Az MI-t persze nagyban befolyásolja az általunk választott nehézségi szint.

A hét különböző oldal nem nehezítette meg túlságosan az erőviszonyok kiegyensúlyozását?

Brian: Természetesen mindent megtettünk, hogy elkerüljük ezt a problémát, s azt hiszem ez sikerült is. A béta teszt alatt rengetegszer volt olyan érzésem, hogy nem szívesen játszanék valamelyik oldallal, de ez inkább érzelmi jellegű probléma volt. Persze mind a hét csoport elnyerte a legjobb címet, de aztán másnap egy új taktikával sikerült letaszítani őket a trónjukról.

És a többjátékos üzemmód? Hogyan kezeltétek le azt az időt, amikor várni kell a többiekre a kör végén?

Brian: A SMAC-t kétféleképpen is lehet játszani. Kevésbé türelmetlen játékosok egyszerűen megvárják, míg az ellenfél lép, s addig nem tesznek semmit. A hevesebb vérmérsékletűeknek találtuk ki azt a módszert, amikor mindenki egyszerre adja ki a parancsait. Beállíthatunk egy időlimitet is, ami határokat szab ugyan, de ez is kikapcsolható.

Melyik a kedvenc frakciód?

Brian: Mivel én írtam Deirdre élettörténetét, vele szeretek játszani leginkább. A Gaianok már a játék elején elkezdik a hajtóvadászatot az elmeférgek után, s nincs annál jobb móka, mint amikor bevetik őket a mit sem sejtő ellenféllel szemben.

Hány különböző egység található a játékban?

Brian: Ha az összes lehetséges kombinációt figyelembe vesszük, akkor közel 30000 egység közül válogathatunk.

Mennyi ideig tart végigjátszani a játékot?

Brian: Egy normál világban nem tart tovább 12-15 óránál. Értelemszerűen ez az idő több egy nagyobbnál és kevesebb egy kisebbnél. Tervbe van véve egy pálya editor, mely segítségével megalkothatjuk a legnagyobb univerzumot is, ami eddig csak álmainkban létezett.

Mi a Firaxis terve a jövőre nézve?

Jó néhány meglepetés lapul a tarsolyunkban, de ezek egyikéről sem szabad még beszélnem. Maradjunk abban, hogy egy következő interjúban már többet el tudok árulni.

Köszönjük az interjút, s további sikeres munkát kívánunk.

Mocsy

Alpha Centauri

PROLÓGUS

Mindenekelőtt le kell szögeznem, hogy csak néhány nappal a leadási határidő előtt kaptam meg a végleges verziót, így csak egy-egy játékot játszottam végig a béta és a végleges verzióval. Ennek megfelelően nem merem vállalni, hogy a program minden trükkjét megismertem, inkább csak első benyomásaimat írom most le.

Akárhogyan is tiltakoztak a készítők, nekem mindenképpen az volt az érzésem, hogy teljesen a Civilization nyomdokain haladtak! Az, hogy most az élelmiszert nutrientnek hívják és lándzsások helyett terepjárókkal száguldozhatunk – számomra nem igazán tűnt komoly különbségnek. Aztán ahogyan haladtam előre a játékban egyre több és több különbséget fedeztem fel és végül annyira módosult a véleményem, hogy elismertem: nem Civilization klónnal, hanem egy igen komoly mértékben továbbfejlesztett folytatással van dolgom!

A továbbiakban tehát a Civilization II és a Master of Orion II nyomdokain haladok – ezekkel a programokkal próbálom összevetni a Sid Meier Alpha Centauri-ját, vagy röviden SMAC-ot. Igyekszem azokat az elemeket kiemelni, ahol komolyabb eltérés van az elődökhöz képest, illetve ahol szerintem nagy ötletet dobtak be a készítők.

DIPLOMÁCIA

Az első komoly meglepetés akkor ért, amikor először kapcsolatba léptem a többiekkel. Ugyan Lily bemutatójából és a gépkönyvből már tudtam, hogy 7 frakció létezik, de nem gondoltam, hogy ez majd a diplomáciában is látszik… Nos, tévedtem! Ugyan

hamarosan felfedeztem, hogy milyen építőkövekből állnak össze a lehetőségeink, de ennek ellenére nem csökkent a csodálatom a készítők ügyessége iránt: nagyon jó érzékkel vágták össze a szövegeket. Főleg azóta, hogy az IG2 projekt során megtudtam, milyen nehéz ezt a feladatot jól megoldani…

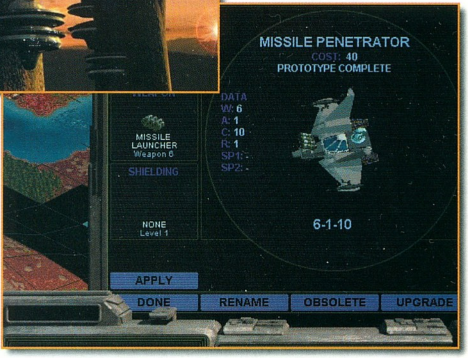
Kicsit emlékeztet az egész rendszer a Master of Orion rendszerére (mondjuk a legjobb helyről szedték), különösen a diplomáciai győzelem elérési módja emlékeztetett a nagy elődre! Különösen tetszett, hogy nemcsak a játék megnyeréséért megy a szavazás, hanem már a játék során is tehetünk különféle javaslatokat, amivel megkönnyíthetjük saját dolgunkat a játék folyamán. Ez óriási ötlet – legalábbis szerintem!

Egyetlen apróság zavarta csak meg örömömet a diplomáciával kapcsolatban: nem találtam a módját, hogy hogyan lehetne háborúba lépni a többiekkel (itt vendettának hívják)! Lehet, hogy valahol el van rejtve a lehetőségek között (arra nem is merek gondolni, hogy esetleg nem a diplomáciában!), de mindenesetre a két frakció közötti állapotot befolyásoló üzeneteknek kiemelt helyen kellene szerepelniük…

AZ EGYSÉGEK

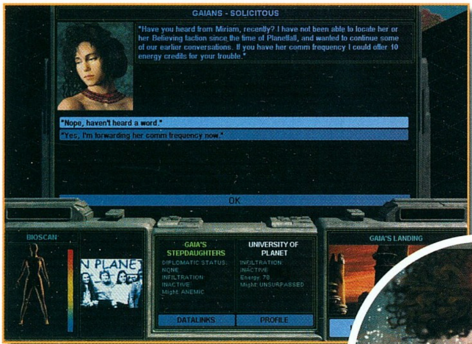
Korábban egyértelműen vonalat lehetett húzni az Orion és a Civilization közé: az előbbi inkább a csatára és hódításra, az utóbbi az építésre helyezte a hangsúlyt. Nos, a SMAC ezen a téren is óriási újítást hozott: különböző elemekből (amiket a felfedezésekkel kapunk) mi rakhatjuk össze az egységeinket – gyakorlatilag csak a képzelet szab határt a lehetőségeknek!

Az egységek továbbfejleszthetők, ha egy-egy találmány ezt lehetővé teszi – bár a továbbfejlesztés módja számomra kissé kaotikus volt! Ha mondjuk kifejlesztettük a fúziós reaktort, akkor automatikusan lehetőségem volt mindent továbbfejleszteni – ha egy új ágyú jött, akkor pedig nem??? Azt sem egészen értettem, hogy miért nem tudok egy egységet továbbfejleszteni akármelyik



másikra, ami szerintem fejlettebb (legfeljebb többe kerülne).

A harmadik problémám az volt, hogy az elavult terveket nem vette ki automatikusan a program a listából: ha nincs az adott típusból egységem, akkor egy megerősítés után simán el lehetett volna felejteni az adott tervet, ha pedig van,



akkor az adott egységek továbbfejlesztése után…

Összességében elég pozitív a változás a Civilizationhöz képest – de szerintem az Orion rendszere áttekinthetőbb volt. Ami viszont kissé zavar, hogy nagyon hasonló rendszert találtunk ki az IG2-ben és most már senki nem mossa le rólunk, hogy innen másoltuk…

KOLÓNIAMENEDZSMENT

Az alapkoncepció nem sokat változott a Civilization óta: hasonló a terület feldolgozása a város környékén és teljesen hasonló a morál és a gyártás (fejlesztés) kezelése is. Kicsit változtattak a "polgárok" típusán: most már nem csak egyszerűen boldog és elégedetlen embereink vannak, hanem specialisták (több fajta) és drone-ok. Ez némi játékra ad lehetőséget: a specialisták képzésével még jobban eltolhatjuk a város jellegét egy adott irányba!

Ami lényeges újítás viszont, az az automatizálás, vagyis a gépek programra bízása (governor), miközben mi más feladatokkal foglalkozunk. Az AI nagyon(!) pontosan beállítható, az előre beállított "programok" tovább finomíthatók egyes épület- és egységtípusok letiltásával ill. engedélyezésével. Az egyik legjobb rendszer, amit valaha láttam – kétség nem férhet hozzá! Néha ugyan meglepő dolgokat is előállítottak nekem a kormányzóim (mondjuk "build" módra állítva felderítő egységeket épített – de hát ilyesmi előfordul a legjobb birodalomban is! Az illetőt szépen demokratikusan kivégeztük!).

BEFEJEZÉS(EK)

Szerintem minden stratégiai program egyik nagy rákfenéje, ha csak az összes ellenfél leverésével lehet győzni benne! Mindig van egy olyan pont, ahol már érzi az ember, hogy semmi esélye a többieknek (most tegyük fel, hogy ez tényleg így van és nem becsüljük túl a képességeinket) – ezután egyre unalmasabb kezd lenni a játék: mindenkit lemosunk a térképről, de fel kell fedezni az utolsó sarokban remegő ellenséges egységet is… Egy idő után elég unalmas…

Az Orion volt az első játék, ahol a szavazásos rendszer bevezetésével ez az unalmas szakasz – ha a játékos is úgy akarta – eliminálható volt. Nos, a SMAC ebben is komoly újításokat tartalmaz: lehet nyerni nyers erővel, diplomáciával (erről már volt röviden szó), de ezenkívül technikai fölénnyel(!) és gazdasági úton(!) is. Szerintem pontosan ezek azok a lehetőségek, amiket meg kell adni egy játékban, hogy mindenki arra a területre koncentráljon, amire szeretne és ne kelljen előbb-utóbb a fegyverekhez nyúlnia, ha nem akar… Bevallom én még csak az első két nyerési móddal operáltam, de biztos kipróbálom a másik kettőt is…

KONFIGURÁLHATÓSÁG

Nagyon nagy erőssége a programnak, hogy szinte minden állítható benne: olyasmiket nem is érdemes említeni, hogy nehézségi szintek és a bolygó "kinézete", de ezenkívül a szabályok szinte minden apró részlete is állítható (különösen tetszett az "Iron man" opció)! Gyakorlatilag ezekkel a konfigurálási lehetőségekkel végtelen különböző játéktípust állíthatunk elő – ami mondjuk nem utolsó érv az újrajátszhatóság szempontjából. Annyit azért megjegyeznék, hogy ezeknek a konfigurálásoknak a rendes beállításához pilótavizsga kell – de legalábbis egy gépkönyv erősen ajánlott…

EPILÓGUS

Hmmmm… hát a SMAC sem a csillogásáról híres! Kétségtelenül javítottak a grafikán a Civilizationhöz képest, de azért be kell vallanom láttam már szebb játékokat is (a képekből ez gondolom kiderül). A hangok is elég tűrhetőek, de nem kiemelkedők. Ezek után jogosan meg lehetne kérdezni, hogy minek játszani vele??? Hát a többi dologért feleim! Ez olyan játék, ami a játszhatóságra helyezi a hangsúlyt és nem a külcsínre! Bevallom eleinte nem nagyon tetszett, azt gondoltam mégiscsak pofátlanság egy Civilization klónnal kijönni '99-ben, de ahogy egyre előrébb haladtam a játékban, szépen felfedeztem azokat a lehetőségeket, amikről fentebb írtam és gyökeresen átalakult a véleményem! Nyugodtan le merem írni, hogy ez a JÁTÉK az egyik legjobb, amit az utóbbi időben láttam – mindenkinek ajánlom, aki az agyát is szereti használni egy kicsit, nemcsak a mutatóujját!

A Civilizationt én kötelező tananyagnak írtam volna elő az iskolában történelemtanuláshoz – a SMAC kissé máshonnan veszi a témáját, de ez sem kevésbé érdekes! Minden technológia a mában gyökerezik és az egész játék arról szól, hogy hogyan képzelhető el az emberiség jövőbeli fejlődése a sokszor ellenséges környezetben – kis sci-fi beütés és fantázia mindenképpen kell a gondolatok követéséhez. Én mindenesetre nagyon élveztem ezt a kis gondolati tornát (főleg a sztorielemekben… #¢!#?$!… OOOPS! Elszóltam magam!). Az biztos, hogy a Guru egy ideig nem látja viszont a CD-t. Legalábbis amíg nem szereztem egy saját példányt… Remélem mire megjelenik a cikk, ez már nem lesz olyan kilátástalan, mint most!

Pellus
Supreme Leader of Planet

PC GURU WOW!

95%

3DFX D3D

EA / www.ea.com
Firaxis / www.firaxis.com
Pentium 133 / 16 MB RAM / 100 MB HDD

84%
80%
99%

Baldur's Gate

CLOUD PEAK MOUNTAINS

Ha még emlékeztek, történetem ott hagytam abba, hogy éppen a gnollok tanyája felé tartottunk Cloud Peak hegyvidékén át...

Imoen ezidőtájt kezdett el ismerkedni a varázslás tudományával, minden éjjel könyveit bújta, tanult szorgalmasan és csodáltara méltó sebességgel haladt. Xan szívesen segített neki, élvezte a fiatal kislány tehetségét.

Találkoztunk egy dryaddal, aki végső kétségbeesésében fordult hozzánk, hogy védjük meg a fát, amelyet két gonosz fickó el akar pusztítani. Először megpróbáltam beszélni Krummal és Caldoval, de hiába. Holttesteiket átkutatva semmi hasznosat nem találtunk, kivéve egy varázsövet. Az enyhén véres események után a dryad varázsitalt ajándékozott nekünk, majd boldogan visszament féltett fái közé...

Nem messze innen döglött macskát találtunk a vízesés alatt. Nemrég pusztulhatott el, magam sem tudom miért tettem el a testét, de a hegytetőn sírdogáló kis Drienne igencsak örült neki, mert pont Pixie-t kereste. Még azt sem bánta, hogy halott szegény, állítólag már többször előfordult ez, de apukája mindig újra életre keltette... Hmm.

A közelben winter wolfok támadtak ránk és Jaheira majdnem meghalt. Csak Khalid gyors közbelépése mentette meg életét. Izgalmas pillanatok voltak, mégis hamar feledésbe merültek, amikor a délkeleti barlangban meglehetősen sok aranyat, fegyvert (halberd +1) és csodálatos nyakéket (tiger cowrie shell) találtunk. Talán valamelyik gnoll rejthette ide féltett kincseit.

Északon bele is szaladtunk egy ilyen kutyafejű szörnyalakba, akinek az ostoba vakogásából kiderítettük, hogy az erődben lévő fogoly még életben van. Sietnünk kellett, mert például ez a kerge fajzat is éppen Őt szemelte ki vacsorára, s nem tudhattuk, nem ötlik-e ez másnak is az eszébe...

A gnoll őrjárat végülis nem akart minket legyilkolni, de annyira felzaklatott az előző találkozás, hogy bizony udvariasnak nem nevezhető jelzőkkel illettem a vezetőjüket, s végül csata lett a dologból. Rövid és mélyreható találkozás fegyvereinkkel... aztán néma csend.

Szótlanul, eltökélten meneteltünk tovább. Hosszú, fáradtságos út volt. A hegyszorosban nagyobb csapat xvart tanyájára bukkantunk. Nem jelentettek túl nagy kihívást már, de először megijedtünk, annyira sokan voltak. Még Urza, a medvéjük sem óvhatta meg őket! A hóesésben inkább lett volna kedvünk a kavargó pelyhek táncát nézni, de erre most nem volt idő. Az apró tótól északkeletre barlang tátongott. Mielőtt beléptünk volna, rövid pihenőt azért engedélyeztünk magunknak a tábortűz mellett.

Az üregben méretes barnamedve tanyázott, s elég mérges lett, amiért megzavartuk téli álmát, de nem hagyhattuk ott a ládában lévő kincseket (flail +1, bracers of defense +1, potion of fire

resistace), a bundás meg sehogy nem akarta szép szóra odaadni…

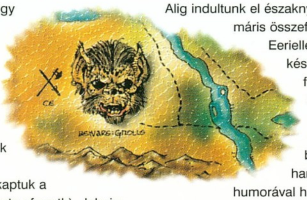
Ha jól emlékszem, nem messze innen találkoztunk Bordával, aki egész olcsón árult varázsitalokat és tekercseket. Vettünk is ezt-azt, nem tudva, mikor lesz legközelebb alkalmunk ilyesmit beszerezni.

Ahogy közeledtünk a gnoll erőd felé, útonállókba szaladtunk. Neville és csapata nem bizonyult erős ellenfélnek, de éjszaka, a szakadó esőben nem volt kedvünk tovább menni, inkább tábort vertünk és jó nagyot aludtunk, s csak hajnalban indultunk tovább.

A folyó mentén már óvatosan haladtunk előre, s nem is lepett meg minket, hogy az északi hidat néhány hobgoblin és két ogre berserker őrizte. Engem, sajnos mérgezett nyíl talált el, ami rendkívül megviselte a testemet. Úgy éreztem, forog velem a világ, s mindjárt elájulok. Nem sokáig gyötört a méreg, de azt a néhány órát nem kívánom senkinek!

A folyó másik partján találkoztunk Lurellel, és segítettünk neki elpusztítani egy nagy csapat gibberlinget. Ez a hölgy volt talán az első, aki megízleltette velünk a vadászat igazi örömét. Olyan élvezettel vadászott ezekre a lila csúfságokra, hogy felpezsdült a mi vérünk is…

A déli hídnál nem sok említeni való történt. Csak Jariel ordítozott, hogy egy medve üldözi, majd amikor megmentettük gyarló életét, hálából megkaptuk a csizmáját (boots of north). Jaheira rögtön fel is húzta, úgyis mindig fázott a lába.



GNOLL STRONGHOLD

Itt a hidat Gnarl és haverja őrizte. Először kétszáz aranyért akartak átengedni, de végül le lehetett volna alkudni százra is, csakhogy sokalltuk mindkettőt, ezért aztán kénytelenek voltunk levágni őket. Így viszont szereztünk egy remek karvédőt (gauntlets of dexterity). Maga az erőd tele volt ezekkel a nagydarab, ám meglehetősen gyenge fenevadakkal. Mire az egészet megtisztítottuk tőlük, bizony bokáig jártunk a véres tetemekben. Igazán el is gondolkodtam, mennyivel lenne több létjogosultságunk nekünk élni, mint nekik. Ha nem rabolták volna el ezt a nőt, talán nem is törődtem volna velük. Kár, hogy néhány faj ennyire összeférhetetlen, és mindig minden a mások feletti uralomról, a hatalomról szól...

Dynaheirt nem volt nehéz megtalálni. Eléggé le volt gyengülve, de egyébként semmi baja sem esett. Örült, hogy visszakísértük Nashkelbe, ahol Minsc, a kedvese már várta. Jó volt nézni, mennyire örülnek egymásnak, kicsit úgy éreztem, mégiscsak értelme volt féktelen pusztításunknak.

Ezek után, a következő, legsürgetőbb tennivalónak a haramiák felkutatása tűnt. Rövid tanácskozás után úgy döntöttünk, alaposan átfésüljük a közeli erdőket. Alig indultunk el északnyugat felé, máris összefutottunk Eeriellel, aki készségesen felajánlotta, hogy velünk tart. Ez az első látásra brutális harcos, különös humorával hamar belopta magát mindannyiunk szívébe, örömmel fogadtuk társaságát, és mint tapasztalt kardforgató, nagy segítséget jelentett a hamarosan bekövetkező harcokban is.

Egy közeli tisztáson Teyngannel és a lányával hozott össze a sors. Ők úgy gondolták, hogy életünkért

cserébe adjuk át aranyainkat nekik. Sajnálatos módon félreérthettek valamit, és kisebb csetepaté után be is bizonyítottuk, hogy valamivel többet érünk, mint ahogy azt hitték.

Nem messze innen ért bennünket a legnagyobb megtiszteltetés, ugyanis maga Drizzt Do'Urden kérte segítségünket egy hordányi gnollal szemben. E birodalom talán legnagyobb hősének ajánlhattuk fel hozzá képest igen szerény tudásunkat és természetesen boldogan meg is tettük. Leplezetlen csodálattal figyeltem a sötét elf mozdulatait, ahogy halálos, gyönyörű táncát járta az acsarkodó gnollok gyűrűjében.

Minden egyes vágása és szúrása a művészet volt, a test, a fegyver és a lélek harmóniává fonódása… Soha nem felejtem el ezeket a pillanatokat!

Ezek után szinte fel sem tűnt, hogy szakadó esőben meneteltünk az éjben, egészen addig, míg ránk nem törtek a farkasok. Nem mintha veszélyt jelentettek volna. Ugyanezen az éjszakán Ba'rukkal is találkoztunk, aki koboldcsapata élén akart elűzni „földjeiről', nem sok sikerrel. Nem mintha birtokolni akartuk volna e vidéket, csupán erre jártunk. Neki ez is sok volt. Talán az utolsó pillanatban már megbánta…

Az erdő mélyén elbeszélgettünk néhány zaklatott emberrel. Charleston Nib és Gallor elmondta, hogy a közelben ősi település rejtőzik, melynek mélyén a sámán különös, mágikus tárgyat rejteget. Kisebb csetepaté után meg is találtuk az említett szobrot, de Charles azt javasolta, hagyjuk inkább békén az ősi falak között, ne bolygassuk meg egy esetlegesen nagy hatalmú bálvány nyugalmát. Így aztán legyőztük kíváncsiságunkat, és ott hagytuk a kozah ereklyét háborítatlanul.

Még meg sem emésztettük az eseményeket, amikor rátaláltunk Larissára. Könyörgött, hogy ne közelítsük meg a tőle északra dühöngő őrültet, s szavaiból kivettük, hogy az nem lehet más, mint Barge, Nashkel eszement kapitánya. A zavarodott elméjű emberen ülő átkot

ugyan sikerült feloldani egyetlen szóval, ekkor viszont összeomlott, iszonyattal tekintve vissza tetteire. Mi nem oldozhattuk fel, elkísértük hát Nashkel templomába, ahol Nalin atya minden tőle telhetőt megtett lelki békéje érdekében. A lelkiismeret megnyugtatása és e rettenetes emlékek feldolgozása – gondoltam – éveket vesz majd igénybe, s örökké beívódik Barge szívébe. Nem vigasztalhatta Őt, hogy már vége…

Nekünk viszont menni kellett, vissza a nyugati erdőkbe. A zuhogó esőben nem volt kedvünk beszélgetni, semmi sem törte meg az erdő csendjét, csupán Imoen mormolt el néha az orra alatt néhány varázsigét. Az egyik hajnalon vad kutyák támadtak meg minket. Csak néztem, ahogy Eeriel végtelen nyugalommal figyeli, ahogy az egyikük próbálja megharapni a lábát. Páncélján karcolás sem esett, s ezt a vadállat is hamar észrevette, kicsit hátrébb lépett, majd hatalmas ugrással nyakra támadott. A tapasztalt harcos azonban csak feltartotta kardját, s a tetem alig hallható puffanással hullott a földre…

SWORD COAST

A nyugati partvidéken kétségbeesett asszonnyal találkoztunk, akinek a fia az elhagyott világítótoronyba menekült a worgok elől. Mivel Imoen már nem tudott aznap semmilyen varázslatot használni, vele maradt, és próbálta megnyugtatni őt, mi pedig szélsebesen rohantunk a megadott irányba. Hamar lecsaptuk a worgokat, ám sehol sem találtuk a gyereket. Visszamentünk hát Ardrouinehez, aki boldogan nekünk adta az összes pénzét, amiért megmentettük egyszem fiát. Csak azért fogadtuk el, hogy ne bántsuk meg.

Innen nem messze különös cigányasszony olvasott tenyerem kusza vonalaiból. Sajnos, semmivel sem tudtam meg többet tőle, mint amivel eddig is tisztában voltam. Mégis emlékként maradt meg ez az epizód bennem, mert furcsa módon nem fogadta el a fizetségként felajánlott aranyat.

Ezen a vidéken futottunk össze azzal a tolvajlánnyal is, aki kalózok elfeledett kincsének felderítésére hívott meg minket. Kicsit megkísértett a kíváncsiság, de aztán elnézését kérve tovasiettünk észak felé.

Bár ne rohantunk volna annyira! Későn vettük észre a partvidéken dúdoló sziréneket, akik delejező énekükkel elbűvölték Khalidot. A megvadult férfiú vérben forgó szemekkel kergette át az egész erdőn saját feleségét, míg el nem múlt a varázs. Ezek után már jóval óvatosabban közelítettük meg a hölgyeket, akik sikongatva szabadultak meg evilági kötelékeiktől…

A szakadó esőben aztán már más sem hiányzott, minthogy Zargal a hobgoblin erősködjön a haverjaival. Úgy látszik, az egy olyan nap volt... Ezért meg sem lepődtem, amikor újabb őrült, Kissiq elkezdett nekem hablatyolni valami beszélő tyúkról. Nagyjából itt döntöttem úgy, hogy a környéken mindenki megbolondult!

Nem ez volt az egyetlen bosszantó emlék ezen a vidéken. Délután nekünk rohant egy halom gibberling, s miközben hobgoblinok lövöldöztek mérges nyilakat ránk, futár is jött erre, akinek sietős dolga volt. Ez a Roger úgy rohant el mellettünk, mintha mi sem történne körülötte. Őt bezzeg egyetlen nyílvessző sem találta el! Ezen persze nem volt sok időnk bosszankodni, mert nem kevésbé őrült fickóval hozott össze a sors. Ő meg elhalálozott családtagjainak hiányát akarta pótolni holtak életre keltésével. Nem tudom, ebben mekkora szerepe volt a rajta lévő átkozott karvédőknek. Mindenesetre kénytelenek voltunk Bassilust fegyverek útján meggyőzni arról, hogy nem áll jól az evilági problémák megoldásához.

De mégsem, ugyanis északon bizony rátaláltam arra a bizonyos kószáló csirkére, akiről kiderült, hogy nem más, mint Melicamp, kezdő mágus, aki balszerencsés véletlen nyomán, hetekkel ezelőtt sikeresen sétáló szárnyassá varázsolta magát. Megkért, hogy vigyük Thalantyrhoz, mert minden reménye benne van…

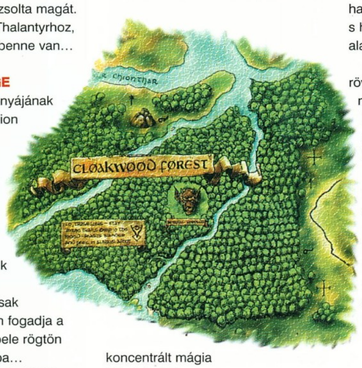
HIGH HEDGE

Amint a varázsló tanyájának vidékére érünk, Permidion Stark figyelmeztetett, hogy két szörny őrzi a mágust, legyünk résen. Ennek tudatában haladtunk tovább, és Imoen kivételével mindannyian aggódtunk kicsit. Ő egész úton a csirkével duruzsolt, s csak reméltem, megfontoltan fogadja a hallottakat, nem kezd bele rögtön valami hókusz-pókuszba…

Ezen a környéken kószált Kivan is, aki szerelmese halálát akarta megbosszulni Tazokon. Megígértük neki, hogy ha szembe kerülünk vele, az igazság pillanatában gondolunk rá és a kedvesére is, de most nem akartuk, hogy velünk jöjjön, túl sokan lettünk volna.

Egész éjjel meneteltünk a zuhogó esőben, ghoulok, csontvázak és gnollok támadtak ránk szüntelen, mégsem engedélyeztünk magunknak pihenőt. Szerintem, ez a csirke nem is hagyott volna aludni, annyira várta már, hogy visszanyerje emberi alakját.

Amikor végre megérkeztünk a hatalmas és komor épülethez, rossz előérzetem támadt, s eszembe jutott, amit Permidion Stark mondott a varázsló körül lebzselő szörnyekről. De nem volt mit tenni, beléptünk hát. Imoennel amúgy sem lehetett bírni, szinte remegett a



koncentrált mágia közelségétől.

Odabent különös fény vibrált az íves folyosón. A hústornyok hamar odasiettek, de nem ítéltek veszélyesnek bennünket, vagy csupán jobb hangulatban voltak, mindenesetre nem támadtak. Thalantyr meglehetősen bosszús volt, s tagadta, hogy Melicamp a tanítványa lenne, hiszen mint mondta, az igazi tanoncok tudásra szomjaznak, és nem más tulajdonának az elvételével óhajtják azt megszerezni. Persze, a tárgyak ellopása nem jelenti azt, hogy általuk megszerezhető több évtized tapasztalata során gyűjtött bölcsesség.

Végül Thalantyr megenyhült, rászánta magát Melicamp visszaváltoztatására, csupán valamilyen koponyát kellett szerezni a varázslathoz. A környéken leölt csontvázak maradványai között hamar találtunk egy csinos darabot, s hamarosan Melicamp ismét emberi alakban szolgálhatta a mestert.

Eme örvendetes esemény után rövid pihenőt engedélyeztünk magunknak, vettünk néhány hasznos dolgot, és Imoen is rengeteg új varázslatot tanult. Éjjel, míg a többiek aludtak, ez a kislány hajnalig jegyzetelt és magolt, én pedig, miközben csendesen fohászkodtam az egyik szegletben, szeretettel fürkésztem gondterhelt vonásait. Kicsit féltettem őt, aggódtam, a hirtelen szerzett tudás elveszi ártatlanságát, pezsgő életritmusát…

LARSWOOD

Ezt az erdőt sosem feledem, míg élek. Az árnyas lombok hűs illata kicsit magával ragadott, nem figyeltem a környező világ neszeire. A többieket is elbűvölhette a fák nagyszerűsége, mert egyikünk sem észlelte időben a közelgő veszélyt. A hangulat azonnal megtört, amint belém csapódott az első sorozat. Eeriel rögtön felismerte, hogy black talon elite íjászok támadtak ránk, de mire felkiáltott - Rohanj! -, már hat nyílvessző állt ki a testemből. Úgy éreztem, ereimben megfagy a vér, lelassult a világ, testem lehűlt, nem követte az utasításokat. Tudtam, nem eshetek el, mégis időtlen zuhanást éreztem, jeges borzongást és halálos, lassú kínt. Mégis próbáltam menekülni, távolodni a gyilkos lövedékek elől. Mire a többiek elérték a támadókat, már nem éreztem a testem, csaknem elájultam, Jaheira suttogása volt az utolsó emlék, és az, ami visszahúzott a fekete semmiből…

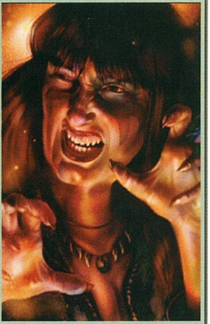
Tábortűz melegében, aggódó tekintetek csillogására ébredtem…

Szerencsére a gyógyitalok és varázslatok megtették a magukét, órákon belül jobban lettem, indulhattunk is tovább. Találkozunk Osmadival, aki barátai halálát rajtunk akarta megtorolni. Próbáltuk lecsillapítani indulatait, hiába. Végül meg kellett ölnünk őt, ha nem akartuk, hogy valamelyikünk élete veszélybe kerüljön. Pár pillanatra elgondolkodtam, mitől őrülhetett meg ez az ember. Ekkor jött hozzánk Corsone, aki elnézést kért társa nevében, de mint elmondta, nemrég a „chillek"

Monster	Hit Points
Ankheg	52
Battle Horror	58
Blink dog	32
Brown bear	41
Carrion Crawlers	22
Cave bear	50
Dire Wolf	33
Doomguard	64
Doomsayer	78
Doppleganger	31
Dread Wolf	33
Dryad	9
Ettercap	40
Flesh Golem	40
Ghast	29
Ghoul	15
Gibberling	8
Gnarl	19
Gnoll	15
Gray Ooze	25
Greater basilisk	78
Greater doppleganger	65
Half-ogre	20
Hobgoblin	8
Hobgoblin Elite	16
Huge Spider	18
Icharyd	46
Invisible Stalker	64
Kahrk	103
Kobold	4
Kobold Commando	7
Lesser basilisk	45
Mustard Jelly	65
Ochre Jelly	41
Ogre	30
Ogre Mage	39
Ogrillon	19
Phase Spider	44
Polar bear	66
Revenant	60
Schlumpsha	50
Shoal	51
Sil	49
Sirine	49
Skeleton	8
Skeleton, warrior	84
Slime, green	16
Sword spider	45
Tasloi	8
Vampiric Wolf	50
War dog	17
Wild dog	9
Winter wolf	45
Wolf	24
Worg	26
Wraith Spider	27
Wyvern	63
Xvart	8

megtámadták a települést és szinte mindenkit kivégeztek. Nem voltam képes felfogni, hogyan nézhette végig Corsone, ahogy megöljük Osmadit, hiszen ő tudta mindezt. Már rég a távolba veszett a különös druida alakja, amikor még mindig ezen merengtem…

Már az erdő keleti részén jártunk, amikor hatalmas pókok rontottak ránk. Egyikünk sem volt túlságosan oda ezekért a



Ez vajon direkt lett így írva! Shadow druida gyermekeként jött a világra, és ebben a hitben is nevelkedett fel. A természet fanatikus szeretete jellemzi olykor agresszív tetteit. A szövetség Sword Coastra küldte, hogy próbát tegyen, kihívja a sorsot, s bizonyítsa hűségét elveihez. Az ár nem számít, még akkor sem, ha esetleg az élete lenne a tét...

human
druid
true neutral

FALDORN

Safana mindig is arra használta szépségét és vonzerejét, hogy kívánsága szerint irányítsa a férfiakat. Ráadásul nagyszerű tolvajjá is képezte magát, pedig nemesek környezetében nőtt fel, és mindene megvolt, amit csak kívánt...

human
thief
chaotic neutral

SAFANA

fenevadakért, mindannyian hallottunk már a mérgük okozta kínokról. Utunk azonban erre vezetett, ezért egymásra fokozottan odafigyelve haladtunk tovább. Jaheira többször is megmentett minket, amikor a természet erőit segítségül hívva, indákkal láncolta le ezeket a szőrös undormányokat. A mozgásképtelen pókokat aztán ShadoWynnd már könnyedén lelőtte. Ekkor már az íjászat mestere volt, minden egyes nyílvessző halált hozó pontossággal csapódott a szörnyek testének legérzékenyebb pontjaiba. Eddig nem is meséltem nektek erről a legtöbbször szótlan elfről, akit már ismerek, amióta az eszemet tudom, vagy talán már azelőtt is barátok lehettünk, hogy e világra születtünk. Amikor útnak indultam, meg sem kérdeztem, velem tart-e. Tudtam, jönni fog. Ha döntést kellett hoznom, sokszor kikértem a véleményét, mert annyira másképp látta a világot, mint én. Sosem ölt szívesen vadállatot, ha tehette, elkerülhette az összecsapást, megpróbálta megszelídíteni az erdő vadjait és lassan különös kapcsolat alakult ki köztük. Shado a természet részeként szerette őket és önmagát...

Azt hittem, ez az erdő már nem szolgál több meglepetéssel. Tévedtem. Denak, a Vörös Mágusok képviselője tudtunkra adta, nincs éppen vendégszerető kedvében. Olyannyira nem, hogy társaival együtt úgy gondolta, eltávolít minket az élők sorából. Éreztük a veszélyt, ezért nem ért felkészületlenül a támadás. Nem volt könnyű harc, mind a négy mágus tapasztalt gyilkos lehetett. Nem merném kijelenteni, hogy jobbak voltunk, inkább szerencsésebbek. Sietve átkutattuk a holttesteket, aztán gyorsan távoztunk, tartva újabb varázslók támadásától. Még egy mágikus rohamot nem bírtunk volna ki. Talán csak Imoen ragyogott az átélt izgalmaktól, s óvatosan húzta ujjára a most szerzett varázsgyűrűt (ring of energy).

Az erdő északi részében Fahringtonnal találkoztunk. Kétségbe esetten mesélte, hogyan lopta el féltett varázstekercsét az egyik tasloi. A vétkes, sajnos már nem volt az élők sorában, hiba volt részéről az ettercap barlang felé menekülni. A lényeg, hogy megtaláltuk a tekercset, de legnagyobb megdöbbenésünkre, amikor visszavittük Fahringtonnak, nekünk adta.

Kicsit vidámabb hangulatban mentünk dél felé. Az eleinte vidám madárfüttytől hangos erdő azonban egyre kevésbé volt derűs, valahogy minden elkomorult, mintha homály ereszkedett volna a vidékre. A baljós némaság hamar beburkolta a mi hangulatunkat is. Aztán megláttuk az első kőszobrot. Finom, karcsú alak, rémült tekintettel meredt előre, arra az iszonyatos teremtményre, aki kővé változtatta testét. Megindító látvány volt, egyben intő példa. De nem tudtunk elég óvatosak lenni. A félénk Khalid most annyira beindult a törékeny, sziklává vált alak láttán, hogy elvesztette józan eszét, azonnal meg akarta semmisíteni a szörnyet, aki ezt tette. Előre rohant, aztán már csak kétségbeesett sikolyt, majd robbanásszerű hangot hallottunk. Jaheirát alig tudtuk visszatartani, hogy ne rohanjon kedvese után. Óvatosan, a fák árnyékában, nesztelenül osontunk, amikor megláttuk, mi történt. Khalid nem csupán kővé változott, teste az igézet pillanatában apró darabokra repedt szét. Azóta sem tudom, ezt vajon befolyásolták-e indulatai. Akkor nem tudtunk gondolkodni, csak néztük döbbenten a szilánkokat, Khalid testének maradványait.

Esélyünk sem volt, hogy életre keltsük őt. Jaheira mégis eltett egy darab követ, majd némán elindult Beregost felé. Igaza volt, vissza kellett mennünk Thalantyrhoz. Tudtuk, kell lennie valamilyen varázslatnak, ami segít ezen szörnyek ellen. Órákon át nem szóltunk semmit, nem néztünk egymásra, csak lépdeltünk különös, hangtalan szövetségben, eltökélten, s mindannyian arra a harcosra gondoltunk, aki oly sok megpróbáltatásban társunk volt...

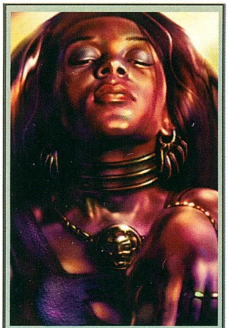
Az északi vidék szülötte, az Ilvastarr család sarja, Helm leghűségesebb szolgája. Az Order of the Most Radiant Heart szövetségének tagjaként, Keldorn atyáskodása alatt segíti a bajba jutottakat, ahol csak lehet. Most éppen a Sword Coast vidékén barangol...

human
paladin
lawful good

AJANTIS

BEREGOST

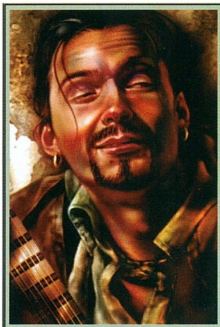
Szükségünk volt néhány órányi nyugodt pihenőre. a Feldepost fogadó pedig tökéletesnek tűnt. Elbeszélgettünk a fogadóssal, majd körülnéztünk. Az emeleten találtuk Tarzigot. Kisebb csete-paté után



A hölgy a rasheman nemzettséghez tartozik. Othlor küldte őt Sword Coast környékére, hogy beváltsa a jóslatot. E jövendölés teljesítése volt a legfontosabb e varázslónő számára. Utazásai közben ismerkedett meg Misckel, akit számára is érthetetlen módon napról napra jobban szeretett. Dynaheir meglehetősen nehéz természetű és különösen rosszul viseli a butaságot...

human
invoker
lawful good

DYNAHEIR



Tehetséges költő és énekes. Hamar otthagyta Ruathym királyságát és Waterdeepbe ment. Itt aztán a New Olamn kollégiumban tökéletesítette dalnoki és szerelmi művészetét. Ebből támadt aztán némi bonyodalom, mert a város lordjának lányát is elbűvölte, de csak a hódítás kedvéért. Amikor ez kiderült, kénytelen volt menekülni. Így talált Skiera, akivel most éppen együtt lődörög, ki tudja meddig.

human
bard
neutral evil

ELDOTH

megeredt a nyelve, s elárulta a banditák pontos rejtekhelyét.

Eeriel úgy döntött, nem hagyhatjuk, hogy figyelmeztesse a rablókat, ezért mielőtt bármelyikünket is megkérdezte volna, egyetlen csapással leterítette a fickót. Senki nem szólt egy szót sem, némán mentünk le a földszintre.

A sarokban mogorva, magába zárkózott törp ült, de nem akadt máshol hely. A komor harcos eleinte figyelemre sem méltatta társaságunkat, ám az elé tett sört nem utasította vissza. Néhány korsó után megeredt a nyelve is, elmesélte szomorú történetét, hogyan vesztette el társait és a reményt. Csaknem hajnalig beszélgettünk, s ezalatt a néhány óra alatt annyira megkedveltük a társaságát, hogy megkérdeztük, nincs-e kedve velünk tartani. Volt. Úgy láttam, még Jaheira is szívesen fogadja őt a csapatban. Chris pedig örült, hogy kipróbálhatja azt a mágikus baltát, amelyet nemrég vett a csapostól.

Kora reggel már együtt indultunk Thalantyrhoz. Imoen szinte repdesett az örömtől, hogy újra láthatja a mestert, tele volt kérdésekkel, szomjazta a tudást és a mágia kínálta hatalmat is. Szerencsénkre a védővarázslat (protection from petrification) egyáltalán nem volt bonyolult, és ifjú varázstanoncunk kettőt is tudott memorizálni egyszerre. Sajnos Khalidon már nem segíthettünk, de legalább nem kellett rettegnünk újabb áldozatoktól.

LARSWOOD

Visszasiettünk hát a baziliszkuszok földjére, ahol legnagyobb megdöbbenésünkre olyan ghoullal találkoztunk, aki nem tekintett ellenségnek minket, sőt. Korax szolgalelkű hűséggel szegődött mellénk, hogy segítsen, igazán mégsem bíztunk meg benne.

Nem messze innen különös nőszemély várakozott, fogadást ajánlott, ki akart állni a legjobb harcosunkkal szemben. Chris és Eeriel között ekkor kisebb vita támadt, de szerencsére nem estek egymásnak, hanem sorsot húztak. Végül Shar-Teelt Eeriel leckéztette meg, s bár mi nézők, remekül szórakoztunk ezen az összecsapáson, a két küzdőfél teljesen komolyan vette az egészet. Barátként búcsúztunk el ettől a bátor hölgytől, igaz, most alulmaradt, de láthatóan nem szorult védelemre.

Az új varázslattal már nem jelentettek ellenfelet a baziliszkuszok. Amint elkezdtük pusztítani őket, megjelent Mutamin. Úgy tűnt, teljes azonosult már az általa művésznek nevezett hüllőivel, kellemetlen sziszegő hangján tudtunkra adta, hamarosan belőlünk is szobor lesz, emlékmű az örökkévalóságnak. Valahogy nem tudtuk meglátni ebben a jövőképben kiteljesédünket, ezért a tettek mezejére léptünk és megszabadítottuk a birodalmat ettől az őrülttől és kedvenceitől is.

Mielőtt elhagytuk volna Larswoodot, találkozunk egy kalandozó csapattal. Sajnos, komolyabb nézeteltérés támadt köztünk, s az lett a vége, hogy Kirian, Lindin, Baerin és Peter is alul maradt, amikor megtámadtak minket (morning star +1, bracers of defense AC 7, golden girdle, plate mail).

Shilmista erdejének lakója volt, de már rég elhagyta otthonát. Őt és Deherianát sok évvel ezelőtt egy Tazok által vezetett csapat támadta meg, és ejtette foglyul. A kínzásokat kedvese nem élte túl, s Kivan csaknem beleőrült a fájdalomba. Mégis megmenekült, és semmi más nem éltette, csak a bosszú...

elf
range
chaotic good

KIVAN

Lelkében csodálatos emlékeket őriz Tethir erdejéről, mégis Baldur's Gate-be húzta a szíve. Megbecsültségről, gazdagságról és hatalomról álmodozik. Szereti a kalandot, a kihívást, a veszélyes helyzeteket és a gyönyörű nőket. Ha már túlságosan felforrósodik körülötte a levegő, akkor művészi módon tűnik el a semmiben. Eddig legnehezebben Brielbara elől menekült meg, de sikerült neki. A csodaszép varázslónő emléke azóta is kísérti...

elf
fighter/thief
chaotic good

MONTARON

A tragikus sorsú Shar-Teel egész korán, rablótámadás során veszítette el szeretteit, és egy fiatal félelf nevelte fel. Amikor tizenöt éves lett, négy katona megtámadta őt, s biztosak voltak benne, hogy meggyötört testét Chionthar folyója messze sodorja, de nem így történt. Shar-teel túlélt, és bosszúra vágyott. Mindannyiukat megölte, majd elmenekült a városból Waterdeep felé. Nem félt többé semmitől és senkit sem engedett szíve közelébe...

half-elf
fighter
chaotic evil

SHAR-TEEL

Mindezek után ránk fért a pihenés. Betértünk a legközelebbi fogadóba, majd elindultunk északnak, a banditák rejtekhelye felé. Ezen a vidéken még egyikünk sem járt, ezért örömmel fogadtuk az úton önként őrjáratozó Ajantis tanácsait. Mindjárt óvatosabbak lettünk, s úgy is lett, ahogy ez a nemeslelkű paladin mondta: rendszeresen méretes rovarok törtek elő a földből. Hamarosan megismertük az ankhegek támadási szokásait, és felfedeztük legsebezhetőbb pontjaikat is. ShadoWynnd különösen hamar észlelte közeledésüket, ezért nem tudtak igazán kárt tenni bennünk. Az egyetlen gondot az jelentette, hogy rengetegen voltak, s kezdtünk fáradni. De itt nem lehetett pihenni, mert szinte állandóan támadtak. Azt hittük, már nem is találunk élő embert a környéken, amikor kétségbeesett farmer kérte segítségünket. Elveszett fiáért aggódott, s megígértük, segítünk neki. Brun házától nyugatra óriási lyuk tátongott. Sejtettük, hogy a gyerek odalent lesz. Már egyikünk sem érzett fáradtságot tagjaiban, reméltük, nem érkezünk késve. Odalent tucatszámra irtottuk az ankhegeket, az egész járatrendszer tele volt velük. Nem lepett meg, hogy az üreg mélyén már csak Nathan élettelen testét találtuk meg. A mellette felhalmozott értékek (chain mail + 1, dart of wounding, dart of stunning, dagger +1, wand of fire) mit sem értek, a legnagyobb kincs, a kisfiú élete, elveszett. Szomorú kötelességnek kellett eleget tennünk, halott gyermeket vittünk az apjához. A kicsi test olyan könnyű volt, a lelki teher súlya mégis ólomként húzta tagjaimat. Leírhatatlan a gyász, amit Brun szemeiben láttam, mintha értelmét vesztette volna számára az élet. Nem tudtunk mit mondani, csekély adománnyal segítettünk rajta, majd szinte menekülve érzelmeink elől, nyugat felé siettünk. A vízparton Gerde ajánlott jutalmat tíz ankheg megöléséért. Ezen már rég túl voltunk, így rögtön be is zsebeltük a vérdíjat.

Megörültünk, amikor a távolban horgásztanyát vettünk észre. Azt hittük, kapunk némi harapnivalót, s hálóhelyet az éjszakára. Ezzel szemben Telmen, Jebadoh és Sonner szorult segítségre, hetek óta nem tudtak halat fogni egy boszorkány miatt, s néhány társukat már a víz is elragadta. Megígértük, hogy segítünk, csak előbb volt még egy kis elintézni valónk Tazokkal...

BANDIT CAMP

Tarzig térképe segítségével gyorsan megtaláltuk a banditák rejtekhelyét. Dél felől közelítettünk, s egy tisztáson romokat találtunk. Az omladozó falakat talán csak az a gyönyörű, apró kék virágú futónövény tartotta össze, ami teljesen benőtte ezt az elhagyott települést. Néhány hobgoblin tanyázott itt, ellenünk azonban esélyük sem volt.

A banditák szintén nem jelentettek komoly veszélyt, hiába lopakodtak olyan ügyesen a sátrak között. Be is kukkantottunk minden ponyva mögé, biztos, ami biztos. Így találtunk Knottra, aki életéért cserébe hamar elárulta vezére rejtekhelyét. Valahogy jobban tiszteltem Credust, Taugosz Khosannt és Ardenor Crusht, akik kiálltak Tarzigért, és meghaltak védve őt.

Mielőtt bementünk volna a legnagyobb sátorba, átkutattuk azt a közelben talált barlangot, mely mint kiderült, Garclax tanyája volt. Imoen különösen erős mágikus kisugárzást érzett a sztalagtitok között, s valóban, mindannyiunk tarkóján kellemetlen bizsergés kezdődött, csak Christ nem érzékelt mindebből semmit szokása szerint, lelkesen kincsek után kutatott, hiába.

Kicsit szorongva léptünk Tazok sátrába, ahol Britik, Raemon, Hakt és Venkt rontott ránk. Csapatunk azonban már olyan harmonikus egységet alkotott, hogy szavak nélkül is megértettük egymást, s percek alatt végeztünk mindegyikükkel. A legsötétebb zugban megtaláltuk az említett foglyot is. Ender Sai szavaiból és a ládában talált tekercsekből kiderült, Mulahey és Tazok báb volt csupán valamilyen jóval magasabb szintet képviselő hatalom kezében...

CHAPTER 4

Rövid időre csupán, de úgy éreztük, megérdemeljük, hogy szusszanjunk kicsit. Elmentünk hát kedvenc kocsmánkba, oda, ahol először találkoztunk Jaheirával és Khaliddal. Élvezettel kortyoltuk az aranyszínű nedűt, miközben Bentley Mirrorshade történeteit hallgattuk. Ezen az éjszakán vetett ágyban, nyugodtan aludtunk, s másnap hajnalban indultunk Cloakwood felé. Jól kezdődött a nap, ShadoWynnd az egyik fenyő alatt csillogást vett észre, s mint hamarosan kiderült, varázsgyűrűt talált, méghozzá nem is akármilyet (Ring of Wizardy).

NPC	Hit Points	Level
Aasim	72	8
Alai	56	8
Aldeth Sashenstar	37	5
Alexander	21	6
Angelo	87	11
Ardenor Crush	48	7
Arghain	45	5
Arlin	21	7
Baerin	40	6
Bandit	8	1
Baruk	26	3
Bassilus	49	7
Bear, black	25	3
Benjy	33	1
Billy	22	6
Bor	56	7
Borda	38	9
Brage	75	7
Brendan	11	4
Britik	38	4
Brunos	68	9
Caldo	20	3
Canto	30	6
Carston	70	9
Cattack	22	6
Caturak	34	6
Centeol	36	11
Corsone	45	7
Cyrdemac	6	6
Cythandria	66	11
Dabron Sashenstar	72	9
Davaeorn	45	11
Delgod	22	6
Deloma	23	9
Denak	25	6
Desreta	71	10
Diana	14	5
Dirk	42	6
Diyab	60	9
Drakar	39	5
Drasus	63	8
Drelik	39	9
Dribben	22	6
Droth	61	5
Gardush	70	10
Geltik	22	3
Genthore	69	7
Gorf	108	9
Gretek	70	9
Greywolf	66	7
Hairtooth	20	2
Hakt	30	5
Halacan	26	4
Hase[illegible]	68	9
Helshara	18	6
Ithmeera	14	5
Jardak	85	11
Jemby	11	5
Jenkal	21	4
Joular	55	6
Karlat	30	5
Kestor	47	8
Kirian	32	5
Krumm	25	3
Krystin	54	13
Kysus	24	9
Lamalha	33	5
Laryss	29	5
Larze	141	12
Lasala	7	3
Lindin	47	6

CLOAKWOOD

Amint az erdőbe értünk, néhány tasloi lepett meg minket. No, nem ők okozták a meglepetést, hanem amit náluk találtunk (Cloak of Non-detection). Jóval kellemetlenebb perceket szereztek azok az emberek,

NPC	Hit Points	Level
Maka	53	7
Malkax	22	3
Maneira	31	4
Marek	49	7
Marl	36	4
Meakin	41	6
Meilum	55	6
Michael	35	6
Molkar	55	6
Morvin	56	5
Mulahey	36	5
Mutamin	19	6
Naaman	56	9
Nader	25	7
Narcil	22	7
Neira	33	5
Nevill	35	6
Niemain	30	9
Nimbul	21	7
Osmadi	45	7
Oulam	19	6
Pargus	32	5
Peter	37	5
Prat	74	8
Raemon	35	5
Ragefast	19	7
Rahvin	76	9
Raiken	40	5
Ramazith	21	9
Resar	31	9
Rezdan	18	7
Rieltar	36	6
Sakul	35	8
Sarevok	135	15
Sath	41	6
Sendai	35	6
Seniyad	61	9
Shaldrissa	39	11
Silke	29	10
Slythe	71	13
Spider, giant	35	4
Sunin	35	6
Tam	65	8
Tamesh	12	5
Taurgousz Khosann	56	8
Taxek	37	7
Tazok	98	9
Telka	21	4
Teven	51	6
Teyngan	31	6
Thaldorn	28	6
TorLobo	43	7
Tranzig	32	6
Tuth	83	9
Vax	29	6
Vay-Ya	45	6
Venkt	31	6
Wheber	16	7
William	16	7
Wiven	35	6
Wudei	55	7
Zal	31	6
Zargal	32	3
Zeela	31	6
Zekar	22	3

akik az erdő védelmének nevében ránk és a vadászokra támadtak. Sikerült gyorsan cselekednünk, s ezzel megmentenünk Aldeth Sashenstar életét, aki hálából segítségét ajánlotta fel, ha Baldur's Gate-be érünk. Mégis úgy éreztem, hibát követtünk el.

Ahogy haladtunk észak felé, találkoztunk Corannal, akit Beregost polgármestere kért fel arra, hozza el neki annak a szárnyas, démoni teremtménynek a fejét, amelyik rendszeresen tizedeli a kereskedő karavánokat. Miért ne kapcsolódtunk volna be egy jó kis vadászatba, főleg ha úgyis arra vezetett utunk, és még jutalom is járt érte…

Fellelkesedve siettünk tovább az erdő mélye felé, számtalanszor rontottak ránk pókok, és akadt néhány halálra vágyó ettercap is. Nem is értettem, Tiber hogyan maradhatott életben egyedül ezen a veszélyes vidéken. Talán szerencsés volt, nem úgy, mint testvére, aki bizony varázskardjával egyetemben eltűnt. Felkutattuk hát azt a hatalmas fészket, amelyre a közelben bukkantunk. Centeol rengeteg pókot küldött ránk, Imoent és Jaheirát meg is marták, de szerencsére, mérgük nem volt végzetes. Amint kiirtottuk a nyolcszemű veszedelmeket, átkutattuk a tanyát. Meg is találtuk Chelakot, holtan, mellette hevert a varázskard (Spider's Bane) is. Eeriel volt az egyetlen, aki tudta még cipelni a halott testet, a többiek zsákjában már ankheg fejek terpeszkedtek. Súly ide vagy oda, kötelességünknek éreztük, hogy elvigyük a halottat bátyjának. Tiber megtört a gyász súlya alatt, mégis hálásan tekintett ránk, s nekünk adta az általa átkozottnak tartott pengét. Eeriel nem szerette a kétkezes kardokat, de amíg a pókoktól hemzsegő erdőben jártunk, belátta, mennyit segíthet nekünk e fegyver különös hatalma. Akadálytalanul, és sértetlenül haladt át a hálókon és csapdákon, s halálosan pontos csapásaival miszlikbe aprította puffadt potrohukat. Ha csak visszagondolok arra a szagra, még most is felkavarodik a gyomrom.

Ezen a vidéken kószált Eldoth, a bárd is. Megkínált minket pár korty likőrrel és mesélt néhány történetet. Szívesen velünk tartott volna, de észrevette közösségünk harmóniáját, sajátos szövetségét, s megérezte, nem tartozhat hozzánk. Tiszteltem érte.

Amint átértünk a hídon az erdő szívébe, Laskal állta utunkat. Mihelyt meggyőződött róla, hogy nem áll szándékunkban bántalmazni a lelkéhez oly közel álló rengeteget, még meg is ajándékozott minket.

Mágikus erőket sugárzó kövek tövében találkoztunk Faldornnal, aki szintén az erdő sorsa iránt aggódott. Elmondta, gonosz emberek zavarták meg a vadon nyugalmát, s kért, hogy segítsünk. Hogyan mondhattunk volna nemet ilyen nemes feladatra?! Hamar meg is találtuk Takiyaht és Izefiát. Amarande rejtekhelyét sem volt nehéz fellelni, az erdő közepén található óriási, elhalt fatörzsben vert tanyát. Egész lakájos kis otthont rendezett be, más örömmel élt volna itt békében, az idők végezetéig… Ő nem tette.

NPC	varázstárgy
Alai	Ring of Free Action
Aldeth	Bastard Sword +1
Bassilus	Gauntlets of Fumbling
Dabron	Heavy Crossbow of Accuracy
Davaeorn	Bracers of Defense AC6
Denak	Ring of Energy
Desreta	Gauntlets of Ogre Power
Drasus	Boots of Speed
Droth	Helm of Defense
Genthore	Platemail +1
Gretek	Battleaxe +2
Greywolf	Longsword +2
Gurke's Tasloi	Cloak of Nondetection
Hairtooth	Gauntlets of Dexterity
Hakt	Longbow of Marksmanship
Jardak	Helm of Glory
Jared	Boots of the North
Kirian	Golden Girdle
Krumm	Girdle of Bluntness
Krystin	Dagger Longtooth
Krystin	Ring of Invisibility
Larze	Gauntlets of Proficiency
Mad Arcand	Ring of Folly
Maneira	Armor +2
Marek	Dagger +2, Eaglebow
Meilum	Gauntlets of Specialization
Molkar	Chain Mail +2
Mulahey	Boots of Grounding
Neira	Helm of Infravision
Niemain	Ring of Clumsiness
Nimbul	Boots of Avoidance
Prat	Throwing Axe +2
Quenash	Cloak of Baldurian
Ramazith	Amulet of Metaspell Influence, Ring of Protection +2
Sendai	Studded Leather Armor +2
Seniyad	Ring of Animal Friendship
Slythe	Shortsword of Backstabbing
Sunin	Ring of Wizardry
Tamoko	Full Plate +1
The Pirate Treasure C	Cloak of the Wolf
Tomb of Alaundo	Cloak of Protection +2, Ring of Fire Resistance
Unshey's Ogre	Girdle of Femininity, Girdle of Piercing
Varci Roaringhorn	Largeshield +1 +4 vs. missiles
Zal	Bracers of Archery
Zargal	Shortsword +2
Zhalimar Cloudwulf	Halberd +2
Zhurlong's Hobgoblin	Boots of Stealth

Nem sokat méláztunk a környéken, szaporáztuk lépteinket kelet felé. Itt kezdődött aztán a móka! Számos csenevész wyvern és teleportáló pók gondolta azt, befal minket vacsorára. Nem jött össze. Azért nem bíztuk el magunkat, sőt, mindannyian elbizonytalanodtunk, amikor a hegy gyomrába vezető hasadék mellett megálltunk. Iszonyatos bűz áradt a sötétből felénk, de nem hátráltunk meg, mindenre elszántan léptünk be a wyvern barlangba. Mindössze két nagy és néhány kisebb bestia rejtőzött bent. Mire szárnyra kaptak és támadtak volna, már halottak voltak. Nem sajnáltam őket cseppet sem, buták voltak és gonoszak. Ellenben az üreg mélyén megkínzott sárkány látványa mélyen a szívembe markolt. Még most is kísért az emlék, s nem értettem, ki és miért tett ilyet…

A két hatalmas wyvern koponyáját vinnünk kellett magunkkal. A férfiak kissé zúgolódtak, hiszen már ankheg fejeket is cipeltek, de végül vállalták a terheket, mint mondták, Beregostig kibírják.

Elindultunk hát kelet felé…

Lily
lily@vogel.hu

Heroes of Might and Magic 3

Catherine nehéz szívvel hagyta magára fiát, hiszen Nicolai túlságosan fiatal volt még ahhoz, hogy egyedül boldoguljon és szükség esetén megoldja az ország gondjait. Mégsem tehetett mást, minthogy leghűségesebb követőinek felügyeletére bízta őt, s tengerre szállt, engedelmeskedve apja hívó szavának. Akárhogy is dagasztották azonban a szelek a vitorlákat, a királynő késve érkezett, Gryphonheart király meghalt, és Erathiában már a teljes káosz uralkodott. A véráztatta földeken hadurak acsarkodtak a megmaradt hatalomért, s holt hősök porhüvelyei felett vívták napról napra kegyetlenebb harcukat. Érkezésekor Catherine ezt nem látta, csupán a nemrég lezajlott küzdelmek maradványaiból következtethetett arra a kegyetlen pusztításra, mely oly sokak között apja életét is elragadta. Mint gyermek, elöntötte a fájdalom, ám mint anya, s a birodalomért talán egyetlen felelős személy, nem engedhette, hogy úrrá legyen rajta a gyengeség. Rendet kellett teremtenie bármi áron. Sereget kovácsolt hát, hogy megtörje a halált hozó csendet, s hatalmas griffek hátán szárnyalt a magasba, megmutatva a népnek, reményeik valóra váltásának egyetlen útját...

Így kezdődik a Heroes of Might and Magic harmadik epizódjának története, mely pontosan ott folytatja Enroth világának eseményeit, ahol a nyáron megjelent Might and Magic VI abbahagyta. Most Roland király hitvese, Nicolai édesanyja lesz a középpontban, méghozzá nem is akárhogyan.

ELŐSZÓ

Szeretném, ha tudnátok, ez a cikk hirtelen felindulásból született, csak hogy minél előbb, és többet tudjatok meg a HoMM 3-ban rejlő lehetőségekről, értékekről. Teljes, részletes kivesézést ne várjatok tőlem, hiszen bármennyire is vártam a programot és szedtem össze róla minden fellelhető információmorzsát, még csak néhány napja jelent meg, s így nem volt elég időm, hogy a maga teljességében felfedezzem.

ALAPOK

Úgy gondolom, a New World Computing által kiadott Heroes of Might and Magic volt minden idők egyik legjobb körökre osztott fantasy stratégiai játéka. Talán a Fantasy General vagy a Warlords rajongók most felhorkantak, de el kell ismerniük, ha a játék minden aspektusát figyelembe vesszük, a Heroes volt a bajnok. Nem is kerülte el sorsát, sorozattá vált. A fejlesztő csapat pedig mindig tudott többet, újat és mást nyújtani, emellett megőrizte a biztosan bevált alapoka

Mik is ezek tulajdonképpen?

Minimum egy vár vagy falu feltétlenül szükséges a birodalom működéséhez. Ez lesz a bázisa csapataidnak és hőseidnek. Hódításaid során – valószínűleg – egyre több kastélyt fogsz elfoglalni. Ezáltal egyaránt növekednek majd anyagi- és erőforrásaid, viszont a gondjaid is. A várakon belül számos fejlesztést végezhetsz, hősöket toborozhatsz, építkezhetsz és így tovább. Jobb klikkre mindenről kapsz részletes információt.

A konkrét felfedezéseket és hódításokat mindig a hősök által vezetett csapatokkal teheted. Ez egyrészt jelenti a birodalom stratégiai jelentőségű pontjainak megszerzését, másrészt az ellenséges karakterek vagy várak elleni csatákat is.

Ha ilyen helyzet lép fel, külön harci képernyőre kerülsz. A hexagonális beosztású terepen zajló ütközetek most már annyira aprólékosak, hogy öröm minden részletet kiélvezni. A felszín például a lények mozgását, sőt tevékenységi lehetőségeit is befolyásolja. Mi több, minden kreatúra más

terepen érzi otthon magát, s azon sokkal jobban is harcol. Azt, hogy a csatában éppen ki kerül sorra, több dolog határozza meg: egyrészt a

csapatokat vezető hős, az egyes lények tulajdonságai, no meg a mágia.

Ha már itt tartunk, nem szabad megfeledkeznem – hiába van már hajnal – a játék igen fontos részéről, a mágiáról (nem véletlen, hogy a címében is szerepel).

A Homm3-ban a varázslatok rendszere a négy elem szerint tagolódik. A föld, a levegő, a víz és a tűz mágiájának igéi elég változatosak. Egy részük általános, nem a harcokban használható varázslat (például summon boat, visions, dimension door). A jelentősebb hányadot azonban az ütközetekben alkalmazható mágia adja. Ezeken belül is elkülönülnek a támadó (chain lightning, fire ball, magic arrow, frost ring) és egységre ható, "bűvölő" varázslatok (blind, bless, slow). A mágia használatához persze mindenekelőtt olyan varázslattudó hős szükségeltetik, aki nem restell betérni a város megfelelő tornyába, hogy magába szippantsa az ősi titkok tanait. Itt még a teljesen buta, inkább erővel manipuláló harcosoknak is lehet venni varázskönyvet, csak nekik kevesebb manapont áll rendelkezésükre. A varázslatok szövevényes rendszere

majd szép lassan feltárul előtted, ahogy használatuk közben megtapasztalod, illetve látod az általuk kiváltott hatást.

A lényeg tehát csupán annyi, hogy megőrizd váraidat, minél több területet hódíts meg, és általában elpusztítsd a gaz ellent, esetleg teljesítve még néhány rád bízott küldetést is.

Tulajdonképpen – nagyon alapszinten – ennyi az egész működési elv. A győzelem feltételei elég változatosak, ezért ezt mindig ajánlatos elolvasni, hiszen már rögtön az első küldetéssorozatban életveszélyes, ha mindenkit ki akarsz irtani, és az egész világot birtokolni. Persze, nem tilos...

ÚJDONSÁGOK

Következzen itt az első napokban azonnal feltűnő újítások felsorolása, ismételten a teljesség igénye nélkül...

▣ A legelső említésre méltó változás minden téren a számszerű növekedés. Tehát több új hős, vár és varázslattípus szerepel. A várak mindegyike rendelkezik valamilyen különleges, egyedi, csak rá jellemző tulajdonsággal. A hősök pedig több egységet is tudnak irányítani sőt, karakterosztályuktól függően bizonyos lényekkel kapcsolatban más bónuszt is kaphatnak.

▣ A harci gépezetek terén a változások száma szintén jelentős, hiszen eddig csak a várostromoknál "használhattál" katapultokat. Azért tettem idézőjelbe, mert az előző részekben nem szabhattad meg, hova lőjenek. Most azonban van külön ostromgép és katapult is, emellett kísérhet téged a gyógyító, aki a csatatér közelében álló sátrából ápolja a sérült egységeket, továbbá lőszerekkel megrakott kocsit is vehetsz. Ezek a tárgyak egytől-egyig roppant hasznosak, és ennek megfelelően kissé költségesek is. Ráadásul az ellenfél szinte minden esetben igyekszik szétverni őket.

▣ Minden várhoz két hőstípus tartozik, egyet az erőnek (might), egyet a mágiának(magic) szenteltek.

▣ Tulajdonképpen nem eget rengető dolog, de számomra bizony pozitív élmény volt, hogy a hősöket sleep módba lehet kapcsolni. Ebben az esetben pedig a kör végén nem kukorékolnak, hogy valakivel még nem léptél, biztos véget akarsz-e vetni aznapi gondjaidnak stb.

▣ Minden küldetés előtt választható valamilyen külön juttatás: például adott mennyiségű ásványi kincs, egy konkrét varázslat vagy képesség, esetleg valamilyen varázstárgy vagy hasonló dolgok. Bármilyen furcsa, ez a döntés bizony

Nem bírtam megállni véleménynyilvánítás nélkül ezt a nem mindennapi játékot.

S hogy miért? A válasz egyszerű, ugyanis hatalmába kerített újra az az érzés, amelyet a Populous 3. részénél éreztem legutóbb: már-már az éhhalálba kergetve elbűvölt s a monitorhoz szegezett.

Percről percre egyre jobban tetszett. Mindenre kiterjedő aprólékossága, különös világa, lényei és atmoszférikus hangulata rabjává váltam. Végre olyan játékkal játszhattam, ahol volt időm gondolkodni, s nem a reflexeimre hagyatkozva kellett őrjöngési rohamok kíséretében agyoncsapni az ellenfél gaz hordáit. S hogy mi fogott meg benne a legjobban? Elárulom: a hatalmas játéktér, a felfedezés öröme s az efféle játékok legfontosabb tényezője, a KIHÍVÁS!!! Sok játékkal ellentétben itt tényleg beszélhetünk erről. Nálam mindez összegyúrva 99%-os összképpé formálódott, melyre minden játékkészítő büszke lehet, s mellyel minden stratégiai játékot kedvelő szívesen játszik.

Sasa
sasa1@freemail.c3.hu

EGY MÁSIK VÉLEMÉNY

kihathat az egész küldetés nyerő taktikájának megválasztására.

▣ A szerepjátékelemek hangsúlyos kidolgozottságának szembetűnő jele az előző rész inventoryját helyettesítő „öltöztetőbaba" megjelenése. Ez rögtön a kívánt módon korlátozza a varázstárgyak használatát, ugyanakkor látványosabbá és áttekinthetőbbé teszi az egészet. Ha belegondoltok, furcsa is volt, hogy az előző részekben a hősök baltát, kardot és pajzsot egyidejűleg használhattak.

▣ Számomra kellemes meglepetést jelentett, hogy a multiplayer lehetőségek között szerepel az e-mail forma is. Engem is többen megkerestetek, milyen jó lenne legalább így játszani másokkal is, hiszen nem mindenki tud rendszeresen online lenni. Figyeljetek, itt az alkalom!

▣ Kicsit a Master of Magicet idézi az új sík megjelenése, ami másfélszeresére növeli a játékteret. Itt azért kevésbé látványos a különbség, mint a MoM-ben volt, de a fejlesztők láthatóan igyekeztek a

föld alatti világ hangulatát a felszínitől eltérőre formálni.

▣ A skillek terén a tactics nyújtott a legtöbbet, mert ennek birtokában a hős még a csata megkezdése előtt kedvére változtathatja csapatainak pozícióját!

▣ Már nemcsak a bányákat és egyéb nyersanyag lelőhelyeket lehet birtokolni, hanem például a különböző lények és népek tanyáit is. Mi több, ha valamelyikük települése csatlakozik hozzád, és ugyanilyen típusú kreatúrák a váradban is vannak, akkor hétről hétre ott is több toborozható egység jelentkezik szolgálataidra!

▣ Megváltozott a mágia rendszere is. A változások nem csupán mennyiségiek, hanem például több az elemi mágia csoportra tagolódott, és ez a skillek területén is jelentkezik.

TIPPEK

Nem érzem magam elég tapasztaltnak a tippek ömlesztéséhez, de azért néhány segítő szándékú sugallattal már szolgálhatok.

▣ Figyelj oda a képességek kiválasztására. Egyrészt a számuk korlátozott, ezért szintlépéskor érdemes olyat választani és fejleszteni, amit az adott karakter ki tud használni, másrészt mivel vannak megkötések is, lehet, hogy érdemesebb kevesebb képességet a legmagasabb szintre fejleszteni, mint sokat alapfokon megtanulni.

▣ Az első küldetéssorozat utolsó pályáján, az északi vár felett a hőseidtől összevont seregekkel hódítsd meg a griffek tanyáját, mert szinte felbecsülhetetlen értékű, angyali segítség lesz a jutalmad.

▣ Most sem látom értelmét a túl sok hősnek. Inkább legyen kevesebb, de jól képzett.

▣ Ugye nem feledkeztél meg arról, hogy ha futásra kerül a sor, akkor a hősöd még azon a héten a kocsmában felvehető minden varázstárgyával együtt!

▣ A varázslattal megvakított egység még mindig visszanyeri látását, ha megütik. Ezért ha ki akarod használni az ellenfél ideiglenes lépésképtelenségét, akkor ügyelj erre.

Így hirtelen ennyire futotta. Remélem, mindaz, amit itt leírtam ad némi segítséget a kezdőknek és a profiknak is. A programba épített helprendszer, és az oktatójáték (tutorial) szükség szerint további segítséget jelenthet.

ÉRTÉKELÉS

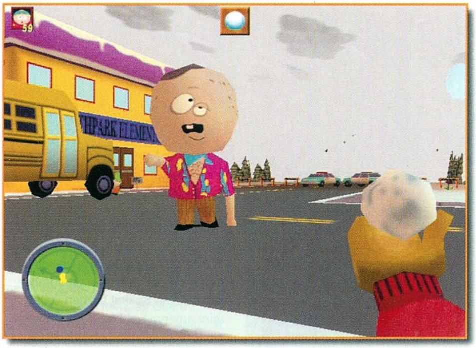
A Heroes harmadik részén nem érezni, hogy újabb bőrt húztak le valami sikeres programról. Annyi újítást és fejlesztést is tartalmaz, hogy csaknem tökéletes, teljes egészet képvisel. A grafika annyira aprólékos és részletekbe menő, hogy az eleinte nekem még sok is volt. Igaz, első ránézésre ugyanez volt a gondom akkor is, amikor megjelent a második rész. Most azonban az animációk mennyiségi és minőségi szempontból egyaránt lenyűgöztek. A bevezető képsorok és a küldetéssorozatok közötti képkockák is tökéletesen megteremtik a bekövetkezendő események hangulatát.

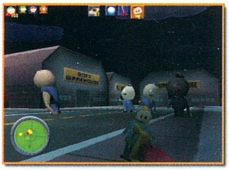
A küldetéseket, sajnos a korlátozott idő miatt még nem volt időm végigjátszani, de eddig tökéletesen elégedett vagyok. Nem túlságosan könnyűek, és nem is unatkoztam egy percig sem. Igaz, az AI még mindig nincs a helyzet magaslatán, könnyen kiismerhető a gép taktikája, s ez ki is használható, de ez nem jelenti azt, hogy biztos a győzelem. A megnövelt játéktér például már eleve megnehezíti azokat a küldetéseket, amelyek során az összes vár birtoklása és irányítása a cél. A hanghatások megítélése ízlés dolga, mindenesetre nagy örömmel vettem tudomásul, hogy mindezek felett az ajándékként mellékelt pályaszerkesztő már csaknem túlzás. Annál is inkább, mert nem lehet azt mondani, hogy alig van küldetés. A hat sorozat mellett számos single és multiplayer játék is várja a megszállottakat, pontosabban bárkit, mert szerintem mindenki az lesz, aki esélyt ad ennek a programnak, hogy felcsillantsa, mit is tud egy igazán kidolgozott, és átgondolható stratégia nyújtani. Minden korosztálynak ajánlom, nem lehet benne csalódni.

Lily
lily@vogel.hu

South Park

A népszerű amerikai rajzfilmfigurák nem szoktak nagy rendszerességgel előfordulni first person játékokban, most mégis egy újabb feldolgozás látott napvilágot, amely a közepes népszerűségnek örvendő és azonos című rajzfilmsorozatra építkezik. Az





Acclaimnak nem kellett túl messzire mennie a megvalósítás során, hiszen a készítő csapat (az Iguana) már rendelkezett a Turok 2 enginjével, csak rá kellett ültetni a kissé primitív grafikát a motorra.

A játékban szereplő kis manuszoknak, egész véletlenül a városba érkező idegeneket kell melegebb éghajlatra elküldeniük. Ez még a játék elején viszonylag könnyebb lesz, de az ötödik szintre már eléggé húzós lesz mindenkivel foglalkozni. Sajnos, itt is elkövették azt a hibát a tervezők, hogy az ellenségek számával próbálták meg hangsúlyozni előrehaladásunkat a játékban. Mindegyik szint négy pályát tartalmaz, és persze egy főellenséget.

A megjelenítésben nagyon jól sikerült modellezni azt, ahogyan egy város utcáin kószálunk egy kis figurával. Ezt a látószögünk azonban nagyon megsínylette, ugyanis az épületek megjelenítése és elhelyezkedése nagyon korlátozza mozgásunkat. Egyébként a grafika tökéletesen illeszkedik a rajzfilm stílusához, akár még azt is mondhatnánk, hogy jól néz ki, ha nem lenne már a sorozatban is „ultraprimitív". Mindenesetre a vérhez és gyilkoláshoz szokottaknak nem lesz nagy élmény a South Park, hiszen itt abszolúte nincsenek felesleges testnedvek, nem maradnak a talajon a leküzdött ellenfelek. Persze, mindennek megvan az oka, a SP inkább a fiatalabb korosztálynak szól egy kellemes árukapcsolás révén.

Ami egy kicsit érdekesebbé teheti a programot, az a fegyverek érdekes arzenálja, bár lehet, hogy némelyik inkább gusztustalan lesz. Az alapmuníciót a hógolyó jelenti, melyből természetesen végtelen mennyiség áll a rendelkezésünkre. Ennek legnagyobb előnye az, hogy az egérgomb folyamatos lenyomásával kész lavinát zúdíthatunk ellenfeleinkre. A hógolyó extrább fajtája már korántsem ennyire jópofa, hiszen az eldobás előtt a csóka leengedi a kezét valahova, majd az elkészült kissé sárga és toccsanós csomagot dobja el kevésbé messze, mint az előzőket. „Nyugodtan" el lehet képzelni, hogy miről van szó. A további fegyverek, már valóban nagyobb képzelőerőről tesznek tanúbizonyságot. A lefolyótisztító pumpa a többször felhasználható kategóriába tartozik (csak egy ideig marad a talajon), míg a piros gumilabdát csak egyszer vághatjuk ellenfeleink fejéhez. Akad itt még apró cukorkával működő sorozatlövő is, no meg egy baba, amit ha eldobunk, mérgező felhő veszi körbe üldözőinket. A legjobb fegyver a tehénkilövő, mely két üzemmódban is képes működni. Ha elértek idáig, akkor megértitek, hogy miért nem írom le a működését.

Ellenfeleink között mindenkit megtalálunk, aki csak szerepel a sorozatban. Vannak itt ufók, csirkék, mutánsok, tehenek, robotok, egyszóval csupa veszélyes és veszélytelen marhaság. A fő ellenfeleknél és a pályák közben is feltűnő „tankoknál" megjelenik egy kis mérce, ami az adott ellenfél erejét jelzi. A főellenfeleknél vigyázzunk arra, hogy ezek meghatározott számú kísérővel rendelkeznek (általában tankok). Ne ezeket lőjük, mert újratermelődnek! A pályák teljesítése során nem lehetnek nagy problémáink, kerülgetve a felénk érkező tömeget könnyedén legyőzhetjük őket – legalábbis az elején.

Arra mindenképpen alkalmas a program, hogy kissé másfajta poénokat szívjunk magunkba, azonban meg kell említenünk, hogy bizony gyengécskére sikerült, s talán csak a hangok ülnek nagyon. A legnagyobb probléma az, hogy x pálya után sablonossá válik a dolog, elködösül a tekintetünk a sok hógolyótól. Hiába jönnek a merészebbnél merészebb krix-kraxból érkezett ellenfelek, bizony unalmassá válik a játékmenet. Ezen az sem segít, hogy időnként találhatunk egy-egy extra doboz snacket, mely felpezsdíti a játékot.

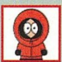
Bear
bear@vogel.hu

Eric Cartman
A legfőbb jellemzője a dagadtsága, a sorozatban, külön részek foglalkoztak ezzel. Szinte mindent megeszik.

Stan Marsh
Szinte már legendaszámba megy a románca egy bizonyos Wendy Testaburgerrel.

Kyle Broslofski
Egy zsidó kisfiú, aki folyton érthetetlen zsidó vicceket süt el.

Kenny McCormick
Egyszerű családból származó csemete, akivel nem sok problémánk lesz, mert a nagyon szoros kabát miatt egy szavát sem lehet érteni.



A FŐSZEREPLŐK

3DFX D3D

ACCLAIM / www.aklm.com
IGUANA ENTERTAINMENT
Pentium 200 / 32 MB RAM / 0 MB HDD

75%
80%
70%

Resident Evil 2

Egyedül ülök a vonat sötét vezetőfülkéjében és nézem az elsuhanó tájat. Valahol hátrébb, az egyik kocsiban ott vár rám Claire és a lány. Tudom, oda kéne mennem hozzájuk, de túl gyenge vagyok. Most magányra van szükségem. Magányra és békességre, hogy meggyógyítsam megsebzett lelkem.

Egyetlen név visszhangzik csak fejemben: Ada! Ez az egy szó nagyobb kínt okoz, mint a szörnyek marcangoló fogai, akikkel szembe kellett szállnom. Milyen fájdalmas tud lenni egy társ elvesztése! Pedig szinte alig ismertem. Mégis, halála jobban megrázott, mint bármi más eddigi életem során. Le kell írnom, mi történt, hátha az megszabadít a súlytól, mely szívemet nyomja.

Az akadémia padjai közül frissen kikerültek lelkesedésével vezettem Raccoon City rendőrőrse felé.

Gondolatban már láttam magam, amint kék egyenruhámat magamra öltve segédkezem az örök harcban a bűn felszámolásáért. Magamban még mosolyogtam is, hisz általában nem jellemző rám ez a fajta álmodozás, alapjában véve olyan embernek ismerem magam, aki két lábbal áll a földön. Épp ott tartottam, hogy nyomozóvá lépek elő, mikor szokatlan dologra lettem figyelmes. Egy nő feküdt keresztben az úton.

Kiszálltam az autómból, hogy megnézzem, mi történt. A sötétben nem láttam túl jól, mi lehet a baj, csak mikor már mellé térdeltem, vettem észre a szétmarcangolt torkát. Valami hatalmas állat szinte letépte a fejét, csak pár izomrost tartotta a helyén. Elborzadva hőköltem hátra, és megpróbáltam magam elé képzelni, mi tehette ezt. És ekkor megláttam...

Egy ember közeledett felém. Lassan vonszolta magát előre, mintha el lenne törve a lába, de valami más sem volt rendjén. Olyan szagot árasztott magából, mint egy három napos vízi hulla. Épp kérdésre nyitottam volna számat, mikor valaki megragadta a lábam.

A halott nő volt az! Sikoltva ugrottam hátra, azt hittem elvesztettem a józan eszem, hiszen ilyen sérülést senki nem élhet túl. Ekkor egy lámpa megvilágította a férfi arcát is. Rothadt hús csüngött foltokban elővillanó álkapcsa körül, a bűz pedig saját foszló testéből áradt.

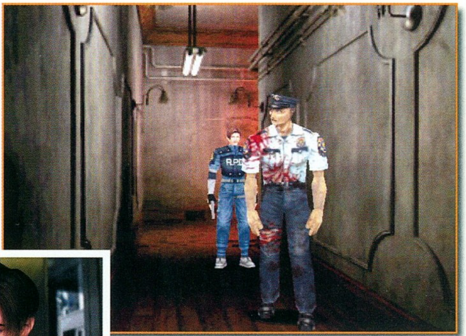
Remegő kézzel rántottam elő fegyverem, és beleeresztettem egy sorozatot a testébe, de az csak megrándult, és lassan tovább közeledett. Pánikba estem, és még egyszer felé lőttem. A golyó a koponyájába hatolt, szétroncsolva azt. Ezután már nem kelt fel többé.

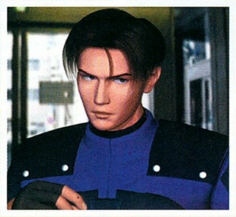
Az utcasarkon újabb alakok tűntek föl, és elzárták az autómhoz vezető utat. Sokkal többen voltak, mint amennyivel képes lettem volna elbánni. Óvatosan behátráltam egy sikátorba, de zsákutcába kerültem. Ekkor kivágódott mögöttem egy ajtó. Megpördültem, és még épp időben engedtem el a pisztolyom ravaszát, mielőtt lelőttem volna a lányt, aki kikerekedett szemekkel, a rémülettől bénultan nézett rám.

Nem haboztam. Megragadtam a karját, és magammal rántottam az épületbe. Magyarázatra nem volt idő, és ezt tudta ő is, mert szó nélkül követett. A hátsó ajtón át visszajutottunk az utcára, ahol egy elhagyatott járőrautó állt. Beszálltunk, és csikorgó kerekekkel elrobogtunk az élőholtak közeléből.

Jó időbe telt, míg sikerült annyira megnyugodnom, hogy kérdéseket tudjak feltenni a lánynak a történtekkel kapcsolatban. Kiderült, hogy Claire a neve, és ő se tud sokkal többet nálam, mivel alig pár órája érkezett a városba, hogy megkeresse eltűnt fivérét.
A rendőrség felé vettük az irányt, hogy onnét szerezzük be a szükséges információkat, de az utunk nem volt gond nélküli.
A visszapillantó tükörben egy rohamosan közeledő kamiont vettem észre, amint egyenesen felénk tart. Nem úgy nézett ki, mint aki barátkozni akar, ezért én is gyorsítottam.

Száz km/h-s sebességgel vágtattunk az utcákon, mikor a hátsó ülésről egy újabb zombie vetette





magát a nyakamra. Beletapostam a fékbe, de elvesztettem az uralmam az autó fölött. Nekicsapódtunk egy villanyoszlopnak. Szerencsére kisebb zúzódásokkal megúsztam az ütközést, és Claire-nek sem esett különösebb baja, de még nem lélegezhettünk fel. A kamion gyilkos sebességgel robogott felénk. Épp annyi időnk maradt, hogy kiugorjunk a kocsiból, mielőtt belerohant volna. Hatalmas robbanás repített az utca másik végébe.

Feltápászkodtam, és Claire kiáltásait hallottam. Lángfal választott el tőle, de elmondta, hogy jól van. Pillanatnyilag nem tehettem érte semmit, megbeszéltük, hogy a rendőrőrsön találkozunk.

Megkezdődött a küzdelem. A város csatatérré változott. Mindenütt hullák hevertek, vagy épp kezdtek feltápászkodni. Lerágott csontok jelezték azoknak a nyomait, akiket felfaltak az élőholtak. Rettenetes halál, mégis reméltem, ha engem is elér, belőlem sem marad annyi, hogy zombivá változzam. Vörös köd ereszkedett szemeim elé. Csak villanásokra emlékszem, amint tombolva rohanok végig a városon. Öltem, vagy inkább visszaajándékoztam a halált. Aztán egyszer csak ott álltam a kapitányság bejárata előtt.

Beléptem, de az épület teljesen kihalt volt. Kétségbeesetten próbáltam végig az ajtókat, míg az egyik szobában egy sebesült rendőrrel találkoztam. Hasán hatalmas seb tátongott, látszott, hogy nem húzza már sokáig. Mikor meglátott, ajka cinikus mosolyra húzódott. Elnézést kért, amiért kissé félresikerült az üdvözlő partim. Aztán a kezembe nyomott egy kódkártyát, amivel az épület közhasznú helyiségeibe juthattam el, hogy keressem meg a túlélőket. „Tűnj innét! – sziszegte – rajtam már nem segíthetsz, de a többieken talán még igen. Siess, nem tudni, meddig tudnak kitartani!"

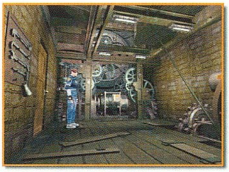
Nem ellenkeztem. Az ajtón kilépve hallottam, amint kattan a zár mögöttem. Nem volt más választásom, a hallban a komputer-terminálnál kinyitottam az ajtókat, és elindultam felfedezni az épületet.

Pár lépés után valami ragacsos csöppent a nyakamra. Felnéztem. Majd meghűlt ereimben a vér. Pár centire a fejem fölött egy lény kapaszkodott a plafonba hatalmas, pengeszerű karmaival. Alig tudtam félrevetődni, mikor kilőtte felém a nyelvét, aztán elrugaszkodott, hogy rám vesse magát. A hátamra fordultam és pisztolyomat felemelve lőni kezdtem.

Mintha lelassult volna a világ. Lehunytam a szemem, és sikoltottam, de az ujjam a ravaszra tapadt – félautomata fegyverem ontotta magából az ólmot. Aztán éreztem, amint a szörny teste rám zuhan, és már vártam a testembe hatoló karmok fájdalmát, de az csak szerencsére nem történt meg. Egy idő múlva felpillantottam, és láttam, hogy a szörny lehorgasztott fejjel, holtan fekszik rajtam. Undorodva löktem le magamról vértől iszamlós testét, és remegve kuporodtam a fal mellé. Ájulás környékezett. De összeszedtem minden akaraterőm, és talpra álltam.

Minden neszre összerezzenve indultam tovább a folyosón, gyakran tekingetve hátra. Zihálva estem be egy ajtón, ami a kommunikációs irodába vezetett. Claire itt ült a földön. Testét görcsös zokogás rázta. Előre-hátra hintázott, és egy naplót ölelgetett. A testvéréét. Felnézett, és csak ennyit szólt: „Halott." Egyszeriben megfeledkeztem saját bajomról. A védelmezés ősi ösztöne győzött bennem. Ádáz dühöt éreztem, mely hideg tűzzel perzselte lelkem.

Átöleltem a lányt, és csitítgatni kezdtem. Lassan kezdett megnyugodni, és ugyanazt a szikrát láttam felcsillanni a szemében, mely belém is erőt öntött. Együtt fogtunk hozzá a szoba átkutatásához. Az egyik asztalon egy unikornist ábrázoló medált találtam. Azonnal eszembe jutott a szobor, melyet a bejárattal szemben, a hallban láttam. Azon is egy pont ilyen foglalat volt. Átnyújtottam a lánynak egy rádiót, hogy szükség esetén segítségül tudjon hívni, aztán elindultam, hogy



a helyére illesszem a korongot. Meglepetésemre egy titkos rekeszből apró kulcs pottyant a tenyerembe. Elég szokatlan dolog ez egy rendőrőrsön.

A kulcs az irattár ajtaját nyitotta. Belelapoztam pár aktába, hátha valami nyomra bukkanok a történtekkel kapcsolatban. Keresés közben egy szekrény tetején egy kurblit találtam, amit egy állványra állva magamhoz vettem.

Útközben benéztem az eligazító terembe. A hátsó szobában egy kisebbfajta múzeum volt berendezve. Elsősorban az a festmény volt rám nagy hatással, mely az Áldozat a pokol tüzének címet viselte. Elővettem az öngyújtómat, hogy jobban szemügyre vehessem, de alighogy meggyújtottam, a kép egy része lángra lobbant, és mögüle egy vörös drágakő gurult elő. Egyre különösebbnek tűntek ezek a rejtekhelyek, és még furcsább lett, mikor eszembe jutott, hogy láttam már valahol egy ilyen „kavicsot".
A folyosók egyikén, egy szobor kezében.

Odamentem hozzá, hogy szemügyre vegyem. Egy táblán újabb, akár utasításnak is beillő szöveget olvastam: „Ha rám tekint a Nap s a Hold, kezem a szűz szívén felold." Némi tanakodás után a két oldalt álló mellszobrot úgy állítottam be, hogy pont a középső szoborra nézzenek a fal mellől. Igazam volt. Amint a talapzatok a helyükre kerültek, felvehettem az újabb drágakövet.

Elképzelni se tudtam, mire jó mindez. Ki lehetett az vajon, aki ilyen rejtvényekkel szórakozott? Csak a kapitányra tudtam tippelni, hiszen senki másnak nem lehetett elég hatalma ahhoz, hogy ezeket a helyeket kiépítse, és a kíváncsi szemek elől eltitkolja. De mi volt a célja ezzel az egésszel?

A választ keresve az irodája felé indultam, de nem tudtam bejutni, mivel az odavezető folyosót lángok lepték el. Egy helikopter belezuhant az épületbe, és felgyújtotta annak egy részét. A baleset épp egy víztároló alatt történt, melynek főcsapját egy közelben található szerelőműhelyből hozott kerékkel el tudtam forgatni. A kiömlő víz sisteregve zúdult a roncsra, és kioltotta a lángokat.

Végre bejutottam a kapitányhoz. Ha nem lettek volna az eddigi tapasztalataim, elismerően füttyentettem volna az ajtón belépve. Az eligazító múzeuma semmi nem volt

az ittenihez képest. Végigsimítottam a szobrokon. Mindegyik gondosan kidolgozott volt, a legapróbb részletekig. Kettőn fura, öklömnyi bemélyedést fedeztem fel. Éppen akkorákat, amekkorák a drágaköveim voltak. Szinte már természetesnek tűnt az újabb titkos rekesz, benne egy kulccsal és egy különös sakkfigurával. Olyan volt, mint egy fura biztosíték, az aljára szerelt csatlakozóval. Mindenesetre zsebre raktam és folytattam a kutatást.

A kulcs a vallatószoba ajtaját nyitotta. Hirtelen rossz érzés tört rám, mintha valaki bámulna. Elhessegetem a gondolatot, de azért óvatosan közelítettem meg az asztal mögött álló polcot. Már épp emeltem volna a kezem egy újabb sakkfiguráért és egy elektromos kábelért, mikor a falat eltakaró áltükör darabokra robbant, és egy újabb szörnyeteg vetődött be a rajta. Ez alkalommal nem vesztettem el a fejem. Begurultam az asztal alá, és gondosan célozva öt golyót küldtem a testébe. A lény hátrazuhant, és görcsösen vergődve haldokolni kezdett. Félő volt, hogy a nagy csapkodásban esetleg engem is eltalál, előugrottam hát fedezékemből, és kirohantam az ajtón.

Egész a könyvtárig futottam, ahol úgy emlékeztem, volt még egy zárt ajtó. Tévedtem, de mikor az emeletre léptem, egyszeriben beszakadt alattam a padló, és egy mostanáig elérhetetlen helyre zuhantam. Egy kapcsolóval működésbe hoztam a polcokat mozgató elektronikát. Feltűnt egy ábra az egyik falon, ennek alapján végignyomkodtam a gombokat, és megszereztem a gyalogot formázó biztosítékot.

Elindultam a hall felé, és eszembe jutott, hogy a nálam lévő kulcs talán a porta hátsó ajtaját nyitja. Igazam volt. Beléptem a szobába, és a rendőrhöz léptem, akivel már találkoztam. Mostanra halott volt ő is, de hirtelen szemei felpattantak, és megpróbált belém marni. Hűvös precizitással eresztettem két golyót a fejébe, majd felé se tekintve felemeltem egy szív alakú kulcsot, és a parkoló felé vettem az irányt.

Milyen különös fintora a sorsnak! Már teljesen hozzászoktam, hogy holtakkal harcoljak, de arra legkevésbé sem számítottam, ami itt várt rám. Egy nő sétált teljes nyugalomban, és mikor meglátott, csak ennyit szólt. „A nevem Ada. Nem jönnél ide segíteni, félretolni ezt a kocsit? Elzárja a cellákhoz vezető utat." Úgy zavarba jöttem, hogy szó nélkül engedelmeskedtem, ő meg, amint az ajtó szabaddá vált, előreszaladt, és eltűnt egy sarkon.

Teljesen összezavarodva indultam utána. A cellák előtt találtam rá, épp egy férfit próbált rábeszélni, hogy nyissa ki az ajtót, de az csak nevetett rajta, és azt mondta, nem őrült meg, hogy kisétáljon a zombik közé. Azt tanácsolta, nézzünk körül a „kanálisban", érdekes dolgokat lehet ott találni. Látszott, hogy nincs sok értelme a szószaporításnak, a lány fogta magát, és ismét elviharzott. Én meg magamhoz vettem a nyitókarmot, és a kutyatelepen át lementem a csatornákba.

Ada már várt rám. Más út nem lévén, segítettem neki felmászni egy szellőzőnyíláson át egy ajtó túloldalára, annak reményében, hogy ott talán rábukkan az azt működtető kapcsolóra. Ládák tologatása hallatszott, majd vízcsobogás, végül visszatért, és egy kulcsot hajított át a nyíláson. Nem tudott ráakadni a nyitószerkezetre, ezért egy másik úton ment tovább.

Én is elindultam visszafelé. A kulccsal kinyitottam a boncterem ajtaját, ahol fölvettem egy piros mágneskártyát, majd átmentem a sajtószobába. Magamban mosolyogva a bugyuta feladatokon, begyújtottam a kazánba, majd a 12-es, 13-as, végül a 11-es sorszámú lámpásba. A szoba túlsó felén fémes koppanással esett ki egy fogaskerék a falból.

Visszatértem a könyvtárba, ahonnét a kurbli alkalmazásával feljutottam az óratoronyba. A fogaskerék segítségével megjavítottam a szerkezetet. Jutalmam a negyedik sakkfigura volt. Innét egy csúszdán át ismét a cellák közelébe kerültem.

Az első dolog, amit hallottam, Ben sikolya volt. A földön feküdt, és szaggatottan lélegzett. Alig volt benne erő. Ada is megérkezett. Nem kérdeztem, hogy került ide, megtanultam már, hogy megvannak a maga módszerei. Épp akkor fordultam vissza Benhez, mikor eltorzult arccal felugrott, hátrált pár lépést és... Egyszerűen szétrobbant a mellkasa. Egy apró lény ugrott elő belőle, és iszkolt el a lábaink között. Megdöbbenve néztünk utána.

Ez már sok volt a lánynak is. Megkért, hogy hadd tarthasson velem, míg ki nem jutunk valahogy a városból. Természetesen elfogadtam az ajánlatot, és együtt tértünk vissza a csatornába, a sakkbábukhoz tartozó táblához. Behelyeztük a biztosítékokat, és beléptünk az Umbrella laboratóriumába.

Alighogy beléptünk lövés dördült. Ada elé vetettem magam, így én kaptam a golyót. Tüzes pengeként hasított belém a fájdalom, és elvesztettem az eszméletem. Mikor magamhoz tértem megint egyedül voltam. Sziszegve tapogattam meg sérült vállamat. A seb nem volt vészes, a golyó nem ért csontot, és simán távozott a túloldalon, de azért nem éreztem magam jobban tőle. Körülnéztem, hogy mivel kötözhetném be, de nem akadtam megfelelő eszközökre, csak egy farkas formájú medált találtam. Kénytelen voltam így továbbmenni.

Utam egyenesen egy nyomáskiegyenlítőhöz vezetett, ahol a rendőrségen talált kerék segítségével leeresztettem a hidat. Ekkor távoli lövöldözés hangjai szűrődtek el hozzám. Már futás közben rántottam elő fegyverem, felkészülve, hogy megvédjem Adát, ha bajba került, de az elém táruló látvány lebénított. Majd tízméteres krokodil mászott elő a csatornából, egyenesen felém tartva gyors, kígyózó mozgással. Lélekszakadva rohantam vissza a folyosón, és csak a véletlennek köszönhettem, hogy megmenekültem.

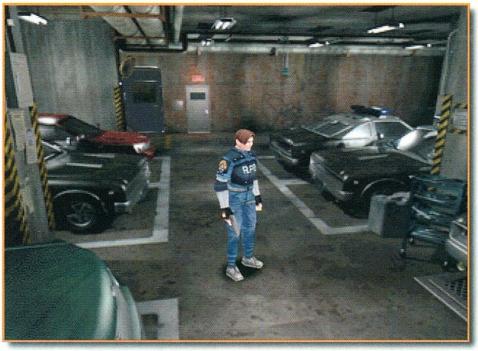
Megbotlottam egy kiálló kődarabban, és hasra vágódtam. Reflexszerűen kinyúltam, és megragadtam a falból kiálló kapcsolódobozt, de lecsúszott róla a kezem. Ez viszont kioldotta egy gáztartály bilincseit, mely kis híján rám zuhant. Négykézláb próbáltam távolabb iszkolni, de már hallottam, amint a krokodil állkapcsa összecsattant a palackon. Át se gondoltam, mit cselekszem, csak hátra pördültem, és belelőttem a tartályba. Előbb éreztem meg a léglökést, mint ahogy a robbanás hangja elhatolt hozzám. Leszegtem a fejem, és imádkoztam, hogy a szétrepülő fémforgácsok ne találjanak el.

Ólmos fáradtság tört rám, és valószínűleg megint elveszthettem az eszméletemet, mert arra tértem magamhoz, hogy, Ada ölében fekszem, aki gyengéd óvatossággal épp a sebeimet látta el. Élveztem egy kicsit a nyugalmat, és hálásan mosolyogtam föl rá. Ő is rám mosolygott, és kisepert egy hajtincset az arcáról.

De nem tartott sokáig ez a

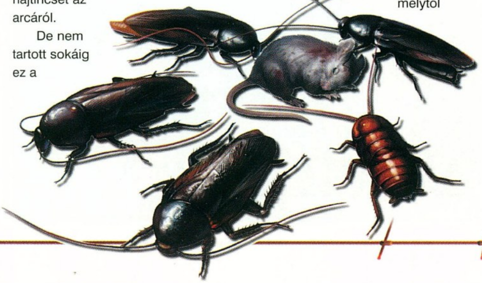
meghittség. Nem voltunk biztonságban, össze kellett szednünk magunkat. Fölvettük a sas ábrájú medált, majd egy ventilátor nyílásán át visszatértünk a biztonsági ajtóhoz. Behelyeztük a medálokat a panelbe, és beszálltunk a megérkező liftbe.

Alighogy elindult velünk a felvonó, az egész fülke hangos dübbenés kíséretében megrázkódott. Mintha valami hatalmas dolog esett volna ránk. Aztán fülsértő csikorgás közepette átszakadt a plafon és egy pengeszerű kéz hatolt be rajta. Ijedten vetettük magunkat a padlóra, hogy elkerüljük a támadást, mely



aztán még párszor megismétlődött. De a támadó rájöhetett, hogy ezzel nem sokat ér el, mert kis idő múlva felhagyott a próbálkozással.

Rövidesen a lift is megérkezett úti céljához, és kiszállhattunk. Mondhatom, nem volt kellemes élmény azt várni mikor csap le ránk a kéz, és szakít ketté minket, de végül gond nélkül elértünk a vonathoz, melytől



megmenekülésünket reméltük. Beszálltunk és beindítottuk a motort, aztán megkönnyebbülten rogytunk le a padokra.

De még nem volt vége a kínoknak. Egyszeriben a jármű fala is áthasadt, és a keresztülfurakodó karom földre döntötte Adát. Elkeseredett dühvel rontottam ki az ajtón, hogy szembeszálljak a szörnyeteggel. A lény hatalmas volt, legalább három méter magas, és acélkemény páncél borította. Máig sem értem, hogyan tudtam mégis legyőzni, csak azt tudom, hogy Umbrella gyárába, már csak két utas érkezett meg.

Elég! Nem bírom tovább! Az az átkozott gyár! Az egész szörnyűség innét indult ki. És miért? Az ostoba kormányügyiek játszadozása miatt! Egy vírust akartak kifejleszteni, mellyel úgy módosíthatják az emberi DNS-t, hogy szinte elpusztíthatatlan gyilkoló gépekké váljanak. És sikerült nekik! De egyvalamivel nem számoltak, egy tudóssal, aki nem akart megválni művétől. Magába fecskendezte a vírust, és megkezdődött a pusztítás. A legyilkolt áldozatokat fölfaló patkányok továbbterjesztették a fertőzést, míg végül az egész város zombivá változott. És ki tudja, meddig terjedhet még ez a gyilkosnál is rosszabb kór, ha sürgősen meg nem állítják?

Nem tudom, de már nem is érdekel. Túl fáradt vagyok, Túl sok halált láttam. Ada is elveszett. Egy nő lőtte le, az őrült kutató felesége, miközben a kijárat felé tartottunk, ahol a vésztranszporter várt ránk. Olyan közel a célhoz! Csak pár lépés választott el tőle, hogy ő is itt lehessen mellettem az ülésen…

Isten veled, Ada! Isten veled!

Bird
rainbird@freemail.c3.hu

PC GURU WOW!

96%

3DFX D3D

VIRGIN / www.vie.co.uk
CAPCOM / www.capcom.com
Pentium 166 / 24 MB RAM / 101 MB HDD

95% / 90% / 95%

Sim City 3000

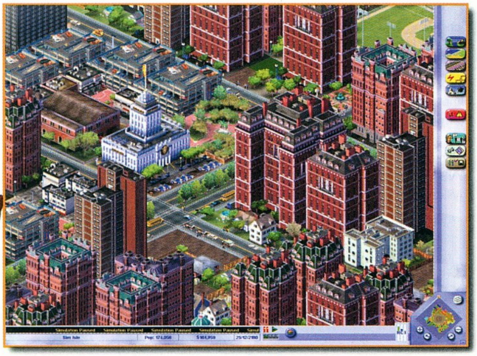
Mi lehet a titok, az a vonzerő, ami miatt annyian nem tudunk ellenállni a Sim City csábításának, és megszállottak módjára igyekszünk megtervezni a tökéletesen működő, mi több, nekünk és a polgároknak is tetsző várost? Ki tudja. Tény, hogy így van. Talán nincs is mit csodálkozni ezen, hiszen a városépítés már az ókori birodalmakban is művészet volt, méghozzá nem is akármilyen. Gondolj csak a maják, az egyiptomiak vagy a rómaiak gondosan megtervezett városaira...

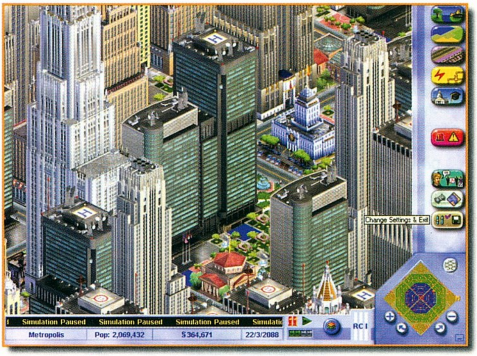
Az emberben él a konstruktivitási vágy; szeret alkotni és teremteni, s a jól végzett munka után bizony jól esik az a sikerélmény is, amikor nincs más gond, mint hátradőlni, figyelni a mindennapok nyüzsgését, s év végén bezsebelni munkája gyümölcsét. A Sim City-ben minderre lehetőség nyílik, s ez garantálja azt az osztatlan sikert, amit ez a program elért. Emlékeztek? Már tíz éve annak, hogy megjelent a klasszikus Sim City, majd négy évre rá a Sim City 2000, és most, amikor már csaknem kétezret írunk, végre itt van a Sim City 3000.

MIRŐL IS VAN SZÓ?

Ha esetleg azt feltételezem rólad, hogy még soha az életben nem játszottál a Sim City sorozat valamelyik tagjával, akkor egy halom fontos, alapvető dolgot kellene elmondanom. Ha viszont már igen, halálra untatnálak vele. Most mit tegyek? Szétosztódom. Aki már valaha is játszott Sim City-vel, az lépjen a megfelelő alcímhez, aki még nem, olvasson tovább. - Lassan multimédiás cikket írok, klikk ide, klikk oda. ;-)))

Ha maradtál, nem ismered a programot. A lényeg a következő: mind gazdaságosság, mind pedig lakhatóság szempontjából működőképes várost kell felépítened. Sőt, az sem árt, ha neked is tetszik, de ezzel biztos nem lesz gond, mert mire létrehozol egy ilyen gyönyörűséget, úgyis a szíved csücske lesz. A játék elején rendszerint üres térkép előtt állsz, tiéd a lehetőség, hogy beépítsd és benépesítsd. Ezt különféle zónák létrehozásával kezdheted meg, tehát ki kell jelölnöd a lakó (residential), a kereskedelmi (commercial) és az ipari (industrial) negyedeket. Mindezeknek több fokozata is van, és ennek megfelelően különböző minőségi és anyagi színvonalat képviselő épületek emelkedhetnek majd rajtuk a magasba. Ehhez azonban még sok

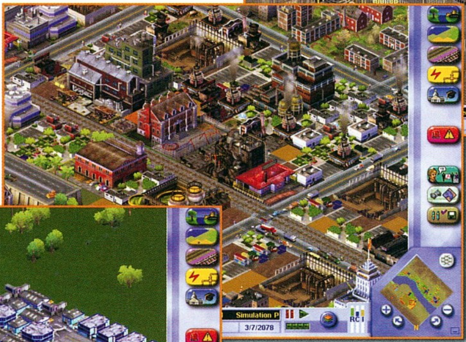




mindenre szükség lesz, mindenekelőtt például energiára, amit el kell juttatnod a gyárakhoz, üzletekhez és lakónegyedekhez egyaránt. Ugyanígy, minden területen szükség lesz vízre is, és mindezt utakkal kell elérhetővé tenned. Az alap mindössze ennyi, végtelenül egyszerű. Az idő múlásával a város lassan életre kel, a lakók otthonokat teremtenek, a gyárak, üzletek és irodák is kiépülnek. Ezzel egyidejűleg kezdődnek a gondok is, hacsak nem előzöd meg ezeket. Építened kell tűzoltóságot, rendőrséget, kórházakat, iskolákat, sőt a szórakozási lehetőségeket is meg kell teremtened. Ha nem teszed, a népek elköltöznek, és ez elég érzékenyen érinti pénztárcádat, melyet csak az adóbevételekből tömhetsz meg…

Dióhéjban körülbelül ennyi. Nem tervezem részletezni az egyes ikonokat és funkciókat, mégpedig azért nem, mert a játék magyar nyelvű és igencsak részletes kézikönyvvel kapható, amelyben nagyjából minden megtalálható, ami az alapokhoz fontos. Ha elolvasod, megtanulod a kezelés részleteit és rejtelmeit, csakhogy egyáltalán nem az a titok, mit lehet és hogyan. Mindez látszólag roppant egyszerű, főleg a kezelőfelület maximális egyszerűsége miatt, valójában meglehetősen összetett és bizony nehéz.

Nem szabad elfelejtened, itt igazán nincs cél, nem lehet a szó legszorosabb értelmében véve nyerni. A játékmenet az általad szabályozott ritmusban hömpölyög, és az egyetlen feladat a gazdaságilag jövedelmező, hatalmas, működő város felépítése a lakosság és a saját megelégedésedre. Ha sikerül, jó érzés, próbáld ki!



VÁLTOZÁSOK, FEJLŐDÉS A SIM CITY 2000-HEZ KÉPEST

▣ A grafikai fejlődés a legszembetűnőbb. A Maxis ugyan végül elvetette a teljes 3D-t (részemről örülök neki), viszont az összes épület 3D renderelt csoda, ami minden nézetből más és más, sőt, rendkívül aprólékosan ki van dolgozva. A legfantasztikusabb, hogy ez a város már valóban él. Az öt szintű zoom rendszerben igaz, a legközelebbi nézet kissé pixeles, ám a negyedik fokozatban tökéletesen figyelemmel kísérhető a simek hétköznapi nyüzsgése, ami változatos és mindig összefüggésben van a környéken lévő épületekkel és esetleges eseményekkel.

▣ Jóval fejlettebb AI. Persze, ez ebben az esetben nem az ellenségre vonatkozik, hanem például a város polgárainak reakcióira vagy a katasztrófákra, a szomszédos városok reagálásaira és így tovább.

▣ Meglepetéssel tapasztaltam azt is, hogy a tanácsadók valóban értelmes megállapításokat tesznek, és segítenek a döntések meghozatalában, ami azonban végül kizárólag a te kezedben van. Ez nagyon pozitív, ilyen még egyetlen stratégiai játékban sem kapott valós tartalmat: a legtöbb esetben teljesen értelmetlen volt elbeszélgetni a miniszterekkel, lehetett bármilyen jópofa az animáció, mondanivalójuk nem sok információt hordozott.

▣ A zónák még egy szinttel bővültek, az ipari, a kereskedelmi és a lakóövezetben is megjelent a

Már tíz éve, hogy megjelent az első Sim City. A Maxis pedig úgy gondolta, leporolja tinikorba lépett klasszikusát, és új teret nyit neki. Igen, az Internetre gondolok, ahol lehetőségek van online játszani, s eközben beszélgetni is. Kicsit különös érzés, mert a hangulat a régi, viszont a kapcsolattartási lehetőség, és egyáltalán a világhálón lógva várost építeni egészen más.

A rendszer természetesen maradt a régi. 1989-ben a fejlesztőknek csupán annyi volt a céljuk, hogy megadják a lehetőséget álmaid városának felépítésére. Ez annyira jól sikerült, hogy több, mint hétmillió programot adtak el világszerte. Talán nem véletlenül.

Akinek lehetősége van rá, annak érdekes és érdemes kipróbálni, annál is inkább, mert teljesen más, mint egyedül otthon álmodozni a gép előtt… http://www.simcity.com/classic/classic.html

SIM CITY CLASSIC

"közepes" fokozat. Szerintem szükséges volt, és közelít a valósághoz, reálisabban tükrözi a mi életünk társadalmi rétegződését.

▣ Nem tudom elrejteni magamban a pedagógust, s bizony örömmel tapasztaltam itt azt is, hogy a környezetvédelmi nevelés mennyire hangsúlyos része a Sim City 3000-nek. Ez több szinten is megjelenik, és szervesen illeszkedik a játék egészébe. Mindenképpen ügyelni kell arra, hogy a lakosság minél tisztább levegőt szívjon. Ezért fokozattan figyelj a parkosításra és az erdősávok ültetésére, ez utóbbit ajánlom, főleg az ipari zónák köré. A szemétlerakó telep szintén szükséges újdonság, ami a valósághoz közelít. Nem hiszem, hogy kellene taglalnom, mekkora gondot jelent a nagyvárosok eszméletlen mennyiségű hulladékának előállítása. Ha nem gondoskodsz a szemét elszállításáról, irdatlan méretű és meglehetősen gyúlékony kupacok jelennek meg az utcákon. Ugye, nem kell ragozni...

Külön "élmény", hogy az ipari negyedek a vizeket is szennyezik, ami miatt szükség lesz víztisztítóra, s amíg ez nincs, nem teheted a pumpákat a közelükbe, hacsak nem akarod megmérgezni a lakosságot.

▣ Közeledik a következő évezred, már nem csak ígéret, most valóban működik az interneten a bővítési lehetőség, rendszeresen kerülnek fel a játék honlapjára új épületek és városok is.

▣ Az épületek tulajdonságai között immáron szerepel a gyúlékonyság is, ezért fokozottan kell figyelni a tűzvédelemre, még akkor is, ha úgy játszol, hogy a katasztrófákat kiiktatod a játékmenetből, mert az esetlegesen felhalmozott szemét bizony még ekkor is könnyen lángra kaphat, s mégsem úszod meg a vészhelyzetet.

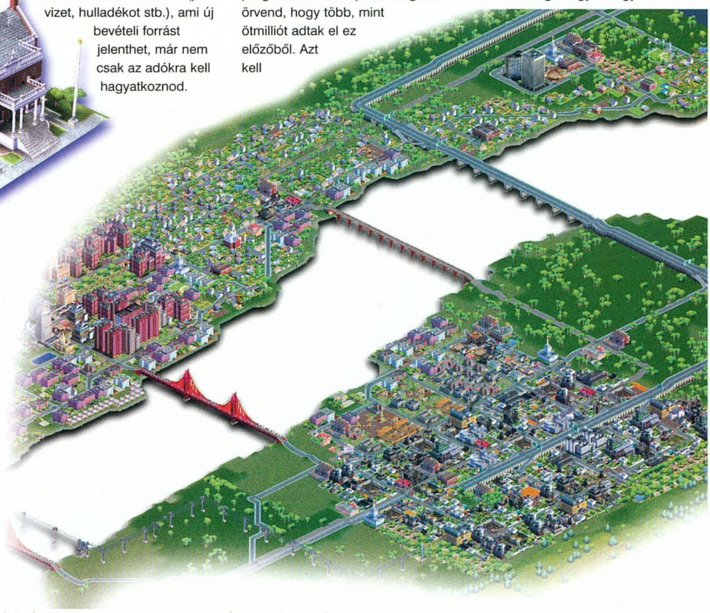
▣ Megszűnt az újság, a modern megoldást a képernyő alján futó szöveg jelenti: ez tájékoztat folyamatosan a város gondjairól, ami részben jó, mert elég egy kattintás, és máris a baj helyszínén vagy, de engem kicsit zavart is. Eleinte folyton arra figyeltem, mi az ott (mint amikor az ember leborul a reklám és a média vonzó felülete előtt), később egyszerűen nem követtem figyelemmel a kiírt eseményeket, kivéve persze a piros színnel kiemelteket.

▣ Megjelent egy halom különleges épület, ami látványnak szép, egyébként nem sok értelmét látom. Esetleg le lehet így modellezni a valóságban létező városokat. Nem tudom, erre mennyire van igény, mindenesetre a Neten máris felbukkant néhány új, egyedi csoda.

▣ A kapcsolat lehetősége a szomszéd városokkal szerintem jó ötlet. Adhatsz és vehetsz (pl.: vizet, hulladékot stb.), ami új bevételi forrást jelenthet, már nem csak az adókra kell hagyatkoznod.

ÉRTÉKELÉS

Bevallom, kicsit féltem. Valahogy mintha elfogytak volna az ötletek, a piacon a legtöbb termék csupán felújítás, folytatás vagy néhány másik játék ötvözete. Harmadik részként nehéz megfelelni, főleg akkor, ha a program akkora népszerűségnek örvend, hogy több, mint ötmilliót adtak el ez előzőből. Azt kell mondanom, a Maxisnak sikerült, teljesítette, amit elvártam. Ugyan meglehetősen nehezen barátkoztam meg a kezelőfelülettel, számomra talán kicsit túl egyszerű és modern lett. A könnyű kezelhetőség azonban az üzleti stratégia része, hiszen a szoftvercégek egyre nagyobb tábort



Arra gondoltuk, az idei év minden bizonnyal egyik legsikeresebb városépítő szimulátorának kulisszatitkaira nem csak mi vagyunk kíváncsiak, megkérdezzük hát, van-e esetleg néhány olyan apró részlet, amit megoszthatnak velünk. Kérdéseinkre Ocean Quigley, a művészeti vezető válaszolt.

Hogyan kerültél a SimCity 3000 alkotógárdájába?
Egyszer, réges-régen, amikor a Sim City 2000 készítésének utolsó fázisába érkezett, írókat és grafikusokat kerestek a program teszteléséhez. Részese lehettem ennek a nagyszerű feladatnak, és teljesen el voltam bűvölve. Ez valószínűleg az arcomra lehetett írva, mindenesetre észrevették rajtam, és felkértek erre-arra, majd hamarosan szoros barátság fűzött össze a Maxis több tagjával is, míg végül ez lett a vége.

Mi fogott meg legjobban a SimCity 2000-ben?
Azt hiszem, leginkább az ragadott magával, hogy képzeletbeli tájakat hozhattam létre. Gyermekként mindig is szerettem megalkotni saját kis birodalmaimat. A SimCity valahogy hasonlónak tűnt. Kicsit megpróbáltam gyermekkori álmait megvalósítani, szabadon engedve napról napra fejlettebb képzeletemet. Így születtek meg ezek a rendkívül alaposan kidolgozott 3D-s épületek és realisztikus felszínek.

Hogyan készítettetek el egy-egy épület?
Az első lépés a legegyszerűbb, ki kellett választani a típust, például legyen ég felé kúszó felhőkarcoló a legértékesebb övezetből. Eztán az egyik grafikus 3D-ben megtervezte az épületet, kialakítva főbb jegyeit. Ehhez egyébként 3Dstudio Max-ot használtunk.

Miután ez megvolt, nekiláttunk az alaposabb kidolgozásnak. Az ablakok és ajtók nem tűnnek túl izgalmasnak, annál inkább az épületek teteje. Engem ezek mindig lenyűgöztek. A hétköznapi életben az ember igazán észre sem veheti ezek szépségét, ám a Sim City-ben, madártávlatból, mindez megnyilvánulhat.

Rengeteg időt töltöttünk természetesen az apró elemek kidolgozásával is, amik végül megadták az épület végleges, egyedi arculatát.

De ha minden épület ennyire egyedi, hogyan tudtátok elérni, hogy a látvány mégis harmonikus egységgé forrjon össze?
Egyszerűen mindet csoportokban készítettük el, tehát például az azonos típusú és zónaszintű épületeket összességében hoztuk létre. Ezt nagymértékben elősegítette, hogy a blokkokat mindig ugyanaz a grafikus tervezte, ezzel minimálisra csökkentettük a diszharmónia lehetőségét.

Ha elkészült, a zónák különböző szintjeit is egymás mellé helyeztük és így tovább, egészen a komplex egészig.

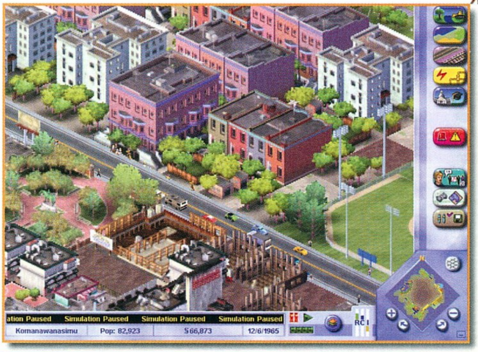
Hozzá kell tennem, mindez igazán akkor kelt életre, amikor benépesítettük emberekkel, kidolgozva a különleges épületekhez (kórházak, rendőrség stb.) tartozó "sim"-ek animációit. Így figyelhető meg az utcán szaladgáló nővér, a hatalmas rudat cipelő munkás, sőt, a park közelében, kézen fogva sétáló szerelmespár is.

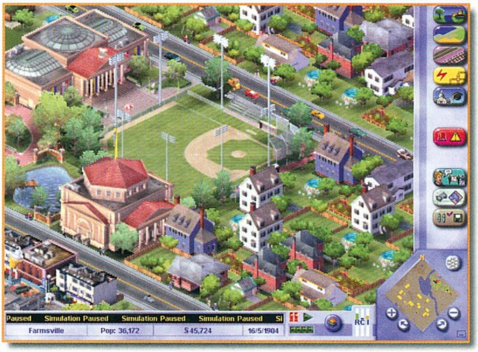
És mi a helyzet a közlekedéssel?
No igen, arra is ráfért némi újítás. A teljes grafikai rendszert átszerveztük, kiemelt hangsúlyt fektetve a valósághűségre. Akár csak az igazi világban, itt is gondoltunk arra, hogy az emberek nem csupán a zónákon belül, hanem akár városok között is utaznak. Az összefüggés a zónák kiépítettsége és a forgalom között egyértelmű. A modell úgy működik, hogy havonta egyszer felülvizsgálja a teljes térképet, majd ennek beépítettsége alapján szimulálja a közlekedést.

Mitől függ, hogy az emberek gyalog mennek-e vagy inkább valamilyen járművet választanak?
Talán kicsit furcsán hangzik, de minden "sim"-et adott számú lépést hajlandó megtenni. Ha az elérni kívánt cél ennél messzebb van, valamilyen járművet választ, ha tud. Ha nem, elveszik, nem érzi jól magát, majd szépen elköltözik a környékről.

Mindez újabb összetett elemet ad a játék egészéhez, mind a grafika, mind pedig a játékmenet terén. A legérdekesebb az, hogy igazán sosem tudhatjuk, mit választ majd városunk dicső polgára; sétál vajon, metróra száll, esetleg busszal megy…

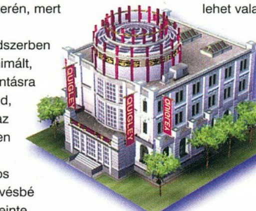
Köszönjük szépen az interjút és magát a játékot is.





kívánnak meghódítani, és ez ennek egyik legfőbb kritériuma. Biztos csak velem van a gond, szeretek nosztalgiázni, és nem zavar, ha valaminek a kezelése kicsit összetett.

Nekem jobban tetszett a SC 2000 grafikai megjelenítése a vízrendszer terén, mert most a csatornarendszerben a víz nem animált, így első pillantásra nem tudhatod, hogy van-e az adott területen nyomás. Az elektromos hálózat is kevésbé látványos, eleinte bizonytalan voltam, hogy bizonyos területeken van-e egyáltalán. Viszont teljesen jogos, hogy a vezetékeket a föld alá rejtették, és ha nem villog az áramellátás hiányára figyelmeztető jelzés, akkor minden rendben van.



Egy biztos, aki most ismerkedett össze a Sim családdal úgy, hogy amikor megvásárolta, tisztában volt azzal, kivételesen valami olyannal játszik, amiben nem rombolni és pusztítani, hanem tervezni, alkotni és építeni kell, elégedett lesz. Részese lehet valami nagyszerűnek, olyan ritmusban, látványvilágban és stílusban, ahogy szereti. Ritkaság, amit meg kell becsülni, mert érték.

Lily
lily@vogel.hu

93%

3DFX D3D

MAXIS / www.maxis.com / www.sc3000.com
ELECTRONIC ARTS / www.ea.com
Pentium 166 / 32 MB RAM / 150 MB HDD

92%
90%
95%

Ez itt 439 karakter

abból a több mint **1.000.000** karakterből, amit előfizetőink* **INGYEN** kapnak meg!

PC GURU előfizetési akció 1999 március 31-ig!

12 CD-s szám előfizetése

11.952 Ft helyett 9.000 Ft

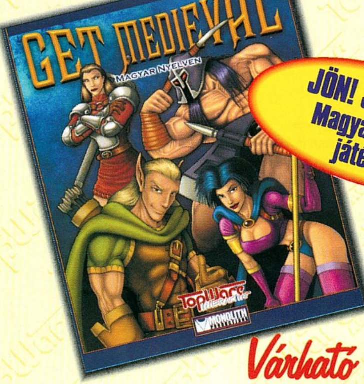
Az 1 évre PC GURU-t (CD-s) előfizető olvasóink előfizetői kártyát kapnak, mellyel minden hónapban kedvezményesen vásárolhatnak a felkínált akciós termékekből.

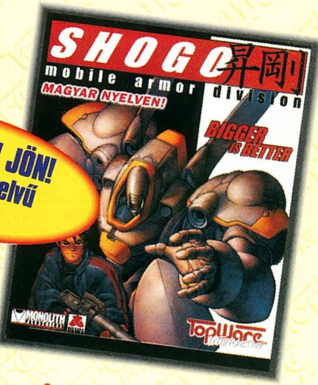
E havi kedvezményeink:

Resident Evil 2	12.900 Ft	helyett	10.900 Ft	Ecobit Multimédia	1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
Sim City 3000	12.900 Ft	helyett	10.900 Ft	Ecobit Multimédia	1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
Alpha Centaury	12.900 Ft	helyett	10.900 Ft	Ecobit Multimédia	1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
Heretic 2	9.950 Ft	helyett	4.950 Ft	CD Galaxis	1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.
Settlers 3	11.950 Ft	helyett	7.950 Ft	CD Galaxis	1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.

*: Éves előfizetés esetén

TopWare AG





JÖN! JÖN! JÖN!
Magyar nyelvű játékok!

Várható megjelenés március végén!

+ AJÁNDÉK CD!

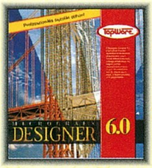
+ AJÁNDÉK CD!

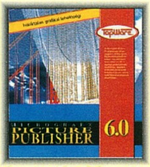
+ AJÁNDÉK CD!

Knights & Merchants - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

Vészhelyzet - 4.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

RoboRumble - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver





MICROGRAFX DESIGNER 6.0
magyar nyelvű "help"-pel - 4.995 Ft

EARTH GOLD EDITION
magyar nyelvű kézikönyvvel - 4.995 Ft

SILVER GAMES I.
10 teljes verziójú játék - 4.995 Ft

MICROGRAFX
PICTURE PUBLISHER 6.0 - 4.995 Ft

AKCIÓS AJÁNLAT!

JACK ORLANDO - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft!
Kalandjáték Harold Faltermeyer zenéjével

EROTIKUS VIDEO CD-K:
Carol Lynn - Erotic Clips Nr.3. - 2.495 Ft
Carol Lynn - Hot Disco Love - 2.495 Ft
Carol Lynn - Carol's Pervers Dreams - 2.495 Ft

JÖN! JÖN! JÖN!
Magyar nyelvű kézikönyvvel!

AZ ÁRAK AZ ÁFA-T
ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

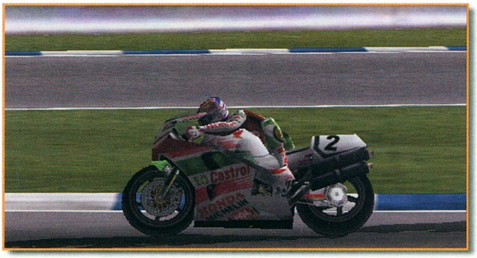
Várjuk viszonteladók jelentkezését!

Forgalmazó:
TRAVELBOX - Hungária Kft.
a
TopWare AG
kizárólagos magyarországi
képviselője.
3200 Gyöngyös, Jókai u. 7.

Levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf.: 310
Telefon/Fax: 37/315-805
E-mail: tbh@interdnet.hu

Superbike World Championship

Az ember gépek iránti szeretete már ősidők óta megvan. Manapság már születési rendellenesség, ha egy Harley Davidsont vagy egy sportosabb 1000 köbcentis “kis” Ducatit megpillantva nem dobban meg a gyermek szíve. Azért a járművek, és azon belül leginkább a motorok iránt a legerősebb ez az érzés, mert egy ilyen paripán ülve tudjuk meg igazán, mi is az a sebesség. Az Electronic Arts ebben a műfajban sem most jött le a falvédőről, a Moto Racerrel már régen beírta nevét a motorimádók szívébe. Itt viszont nem kevert két műfajt, csak a gyorsasági motorokra koncentrált, tehát ne is keressünk 10 méteres ugratókat meg figurázó motorosokat, akik a levegőben integetnek a lábukkal, miközben 12 kocsi fölött ugratnak át. A sebesség a főszereplő, a száguldás a tükörsima aszfalton csúcsmasinákkal. Ezek nem úgy szólnak ám, mint a szomszéd tüdőbajos Babettája reggel az ablakunk alatt, hanem sokkal inkább ijesztően mély hangon bőgnek, dübörögnek. És itt máris fel kell hívnom a figyelmet egy eas betegségre, amit itt sem javítottak ki. Könyörgöm, a motoron is lehet üresbe kapcsolni! Itt kapásból egyesből indulunk, semmi felbőgetés tehát. Ez hiba, de ha versenyezni akarunk, úgysem lesz időnk ilyen figurázásokra. A váltás, a motor hangja nagyon élethű, érzed, ahogy megugrik alattad az erőgép. A tökéletes szimulációért felelős Milestone-t is ismerhetjük már, mint a nagysikerű Screamer sorozat alkotóját. Az élethűség már-már olyannyira pontos, hogy kezdő motoros pilótáknak akár zavaró is lehet. Egy-egy kanyarban csúnyán betörhetjük a plexi sisakrostélyunkat a pályaszéli korláton. Ha manuális váltásra kapcsolunk, még nehezebb dolgunk lesz, ám így lehet csak igazán sportosan kezelni a járgányt. A billentyűzetet felejtsük is el, ha jó köröket akarunk menni sok gyakorlásra és egy jó joystickra lesz szükségünk. A készítők megpróbálták minden oldalról körüljárni a témát, visszamenőleg 1988-ig megtalálhatunk benne minden adatot a versenyekről, helyezettekről, mikor melyik motor győzedelmeskedett a többi fölött. Az ötféle kétkerekű közül hatszor is a legnagyobb hengerűrtartalmú Ducati került ki győztesként. Aki inkább más típust részesít előnyben, választhat még Kawasakit, Yamahát, Hondát vagy Suzukit és hozzájuk kedvenc pilótáját. A program – sok vetélytársával ellentétben – sosem lesz unalmas, a 12 pályán mindig találunk egy-két becsapós kanyart vagy hosszú egyenest, ahol meghajthatjuk jószágunkat.



A játékban találunk egy kis képcsarnokot is, ahol a gyönyörű lányokon kívül megnézhetjük a képeket a motorokról, a versenyzőkről és a gyorsasági motorversenyek történetét is elolvashatjuk. Szimulációs módban kedvünkre tuningolhatjuk járgányunk minden porcikáját. Gyakorláskor nagy segítség, hogy a pályán, kis kapukon kell átmennünk. Ezek mutatják az optimális utat. A grafika színvonalas, a táj nem túl részletes, de annak úgyis az a dolga, hogy elmosódjon a szemünk előtt.
A motoros nagyon szögletes, de ez is azonnal megoldható probléma, ha a nagyszerűen sikerült belső nézetet használjuk. Itt meg kell jegyeznem, hogy az első olyan belső nézet, ami teljesen realisztikus, nem mindig dülöngél velünk, nem mindig látjuk a műszerfalat stb. A motorok hangja jobb nem is lehetne, a startvonalnál kihúzatva a motort szinte érzed, ahogy erőtől telten megremeg alattad. Ebben a műfajban már régóta nagy űr volt a piacon, amit a Superbike World Championship tökéletesen betöltött. Amíg a grafika és a zene csak a jó közepes szintet érik el, addig a konfigurálhatóság, a szimuláció és a játékélmény a tökéletesség felső határát súrolják.

Erdős Márton - Martinm
martinm@umszki.hu

VIRTUAL WORLD

AKCIÓ !

9.880.-

6.880.-

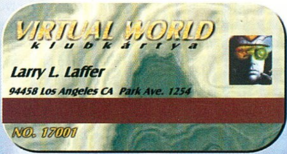
2 világsiker 1 csomagban

11.880

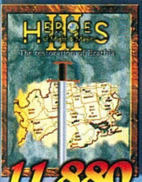
ÜZLETEINK:

Átrium Mozi	Alfa CD Center
1024 Bp Margit krt. 55	1148 Bp Örs vezér tere
Tel.: 316-0186	Tel.:2222-350
Mammut Üzletház	**Újlaki Üzletház**
1022 Bp Lövőház u 8 II em	1036 Bp Bécsi u 34-36
Tel.:345-8141	Tel.:250-5200/122

LEGYÉL TE IS KLUBTAGUNK !

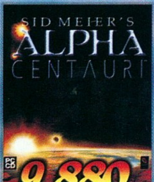


- Klubtagjaink minden vásárlás alkalmával 10% kedvezményben részesülnek.
- Havonta ingyenes árlistát küldünk.
- Havi hírlevelünkből mindig tájékozódhatsz a legfrisebb újdonságokról, és a számítógépes játékpiac híreiről, érdekességeiről.
- Csomagküldés az ország minden pontjára, minden nap.
- Az általad kiválasztott programot vásárlási kötelezettség NÉLKÜL otthon kipróbálhatod.
- A még meg nem jelent programokat előjegyezheted, így akár már a kiadás napján játszhatsz vele !
- Ha valamelyik kedvencedet nem találod árlistánkban, azt beszerezzük
- A tagsági örökös, nem kell megújítani.

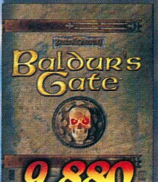


11.880

11.880

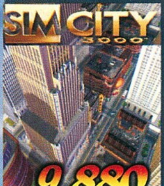


9.880



9.880

11.880



9.880

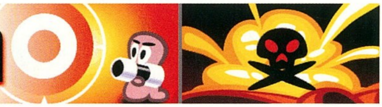
Baldur's Gate	11.880	Hardline	1.880	Powerslide	10.880
Blood 2	11.880	Harvester	2.880	Pro Boarder	11.880
Caesar 3	11.880	Half Life	8.880	Resident Evil 2	11.880
Carmageddon 2	9.880	Heretic 2	11.880	Sanitarium	11.880
Conquest Earth	2.880	Jack Orlando	2.880	Settlers 3	9.880
Darklight Conflict	2.880	LucasArts Archives vol.3	7.880	Shogo - M.A.D.	10.880
Dark Reign	3.880	Jövő Titkai	7.990	Sin	9.880
Delta Force	11.880	Jane's WWII Fighters	13.880	SimCity 3000	11.880
Darkening - Privateer 2	3.880	Knights &Merchants	6.880	Starship Titanic	11.880
Earth 2140	4.880	MAX 2	7.880	Test Drive 5	11.880
European Air War	10.880	Migth & Magic VI	5.880	Tomb Raider 3	11.880
Fallout 2	11.880	Myth 2	11.880	Trespasser	11.880
Filmlexikon	5.990	Outlaws	4.880	Warlords 3	9.880
Grim Fandango	11.880	Oddworld - Abe's Exodus	11.880	Worms Armageddon	11.880

AKCIÓS TERMÉKEINK

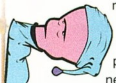
Crusader	1880
Crush DeLuxe	1880
Dark Earth	1880
Darklight Conflict	2880
DeathMatch Maker	990
Destruction Derby 2	2880
Ecstatica 2	2880
Magic Carpet	1880
Outpost 2	1880
Sabre Ace	2880
X-Men	1880

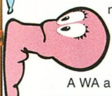
További információkért, és részletes árlistánkért hívja üzleteinket.

Worms Armageddon



Tratatata! Tratatata! Igen, szóljanak a fanfárok, hiszen oly' sok Worms rajongó legnagyobb örömére már a boltokba került a sorozat legújabb része, a Worms Armageddon! Hogy'? Te még nem ismered a kis kukacokat? No, ezen könnyen segíthetünk! A nagy sikerű sorozatot a Team 17 és a Microprose neve fémjelzi, s bár mostanában keveset hallani felőlük, valamikor például a Microprose neve garancia volt a legjobb minőségű játékokra. Mint hamarosan kiderül, ez ma sincs másként.



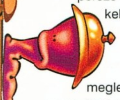


A GRAFIKA: MIT NEKEM TNT...

A WA a sok száz megahertzes processzorok és hiper–szuper 3D-s kártyák idejében, mindezekre fittyet hányva egyszerű kétdimenziós megjelenítést használ. E tekintetben akár évekkel ezelőtt is megjelenhetett volna. Az ember azt hihetné, hogy nagy bátorság kell egy ilyen program 1999-es megjelentetéséhez, de az előző részek szereplése igazolja a készítőket. Bár minimumként pentiumos gépet igényel, szerintem a 486-osokon is gond nélkül futhat.

Nagyon szépen megrajzolt pályákon irthatod ellenfeleidet, mindenfajta (pl.: 3D-s) hiányérzet nélkül.

A felbontás akár 1024x768 is lehet, ehhez persze 4 MB-os videokártya kell.



A HANGOK: @.HU

A legnagyobb meglepetést a magyarul megszólaló kukacok okozták számomra. Ez már igen! Lehet, hogy az elégedetlen szoftverforgalmazók ellenére figyelemre méltó tényező lett a magyar piac vagy csak egy hazánkfia is részt vett a fejlesztésben? A választ nem tudom, az viszont tény, hogy igencsak megdobja a játék hangulatát az anyanyelvünkön kiáltozó kukaccsapat. Az ínyencek a Sound Bank Editor használatával még saját hangokat is kölcsönözhetnek hőseiknek.

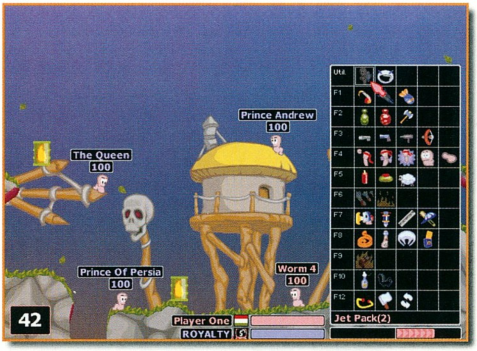
A JÁTSZHATÓSÁG: A CSÚCSOT OSTROMOLVA...

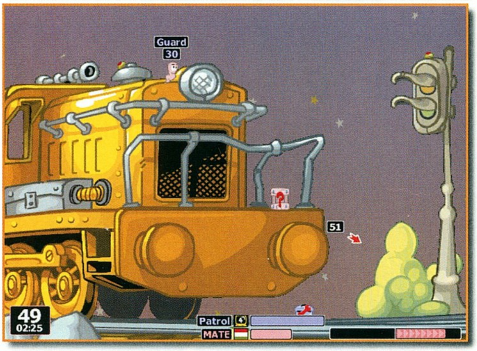
A játék igazi erőssége, a semmi máshoz nem hasonlítható játékmenet. Már a szereplők kiválasztása is bizarr, nem hiszem, hogy valakinek is kedvenc állata lenne egy kukac. A Worms Armageddon, híven elődjeihez, mesteri módon ötvözi a lövöldözős, az ügyességi és a stratégiai játékok hangulatát. A WA nem hozott falrengető újdonságot, a fejlesztők csak a kilencvenes évek legvégéhez igazították programjukat. Immáron a játék minden fontosabb paraméterét megváltoztathatod, ki-bekapcsolhatsz opciókat, számtalan nehézségi szint közül választhatsz. Lehetőséget kaphatsz a Wormneten való játékra, küldetéseket teljesíthetsz, s belekerült egy egyéni deathmatch lehetősége is. Jelentős mértékben bővült a fegyverek tárháza is, különlegesség ezek nagymértékű konfigurálhatósága: például egy akna mennyi idő elteltével robbanjon, vagy mennyi lőszer járjon egy-egy harceszközhöz. A csetepaték elkezdése előtt néhány gyakorló küldetést kell teljesítened, ez kissé unalmas lehet, de hidd el, erre egy kezdő játékosnak szüksége is van. Tény, hogy minden pálya igazi kihívást jelent, jól meg kell gondolnod, mikor és milyen fegyvert használva juthatsz közelebb a győzelemhez. Igyekezz a harcosaidat a lehető legjobb pozícióba hozni, egy elhibázott lépés komoly károkat okozhat a saját csapatodban is.

Ha már mindent végigcsináltál a játékban, akkor sem kell elkeseredned, a mellékelt pályaszerkesztő segítségével könnyedén alkothatsz újabb kihívásokat magadnak.

A sok szép és jó után, muszáj egy kicsit "kukacoskodnom" is: rendkívül hiányolom a második részben látható jópofa bevezető animokat, amelyek kedvéért az ember újra és újra elindította a stuffot. A másik dolog pedig az, ha már a hangok magyarul szólalnak meg, a menüket és a feliratokat is lefordíthatták volna. Ha már lúd, legyen kövér!

Tony&Máté





97%

3DFX D3D

TEAM 17 / www.team17.com
MICROPROSE / www.microprose.com
Pentium 100 / 32 MB RAM / 30 MB HDD

95%
100%
98%

FELKÉSZÜLT MÁR 2000-RE?

ÚJ KONFIGURÁCIÓK!

Az ACOMP három különböző számítógépet kínál, melyeket kifejezetten otthoni használatra - az egész család számára - ajánlunk. Minden számítógépünk **„Year2000“** kompatibilis.
Az **ACOMP Base** számítógépet átalakítottuk, hogy megfeleljen a '99-es év minden elvárásának, egy igen kedvező árfekvés mellett. A gép Intel® CeleronA processzorral választható, 333MHz vagy 400MHz-es változatban. Kialakítása ideális a kezdő felhasználóknak, mert nagy kapacitású winchester elegendő helyet biztosít a felhasználói programok és a játékok számára. Az AGP szabványnak köszönhetően a videokártya a multimédiás CD-k megjelenítésére nagy felbontásban is alkalmas. A díjnyertes TOSHIBA CD-ROM-nak sem az írott, sem a nyomott CD lemezek olvasása nem jelent gondot.
A gép sebessége a Pentium®II rendszerekkel vetekedik.

Az **ACOMP Xplorer** egy tökéletesen kialakított munka- és játékgép. 64MB SDRAM memóriája elengedhetetlen a játék- és felhasználói programok optimális futtatásához. Az AGP szabványnak köszönhetően a kiváló minőségű 8MB-os videokártyája, DVD filmek megjelenítésére nagy felbontásban is alkalmas. A rendszer kiépítettsége megfelel a legújabb játékok követelményeinek is.

Az **ACOMP Zenith** - Intel® Pentium®II processzorral kiépítve - egy igazi nagyágyú, mellyel lehetőség nyílik grafikus-, animációs-, tervezői-, DTP- és zenei munkák elvégzésére. Teljesítménye eléri a mai PC-s rendszerek felső határait, beépített hatalmas winchester, minden szabványt támogató kiváló minőségű hang és videokártyája miatt. A gép „alapját" az 1998-as év legjobb alaplapja az ABIT BH6-os képezi.

Mindhárom rendszerünkhöz FAX / Modemet és Windows 98 szoftvert ajánlunk. Így a gyerekek gond nélkül használhatják a legújabb játék- és oktató programokat, elkészíthetik a házi feladatukat, meghallgathatják kedvenc CD-jüket, vagy elmélyülhetnek egy enciklopédia használatában. Szülők megírhatják leveleiket a Corel WordPerfect Suite 6.1 programcsomag segítségével, határidőnaplót és adatbázist is vezethetnek, elküldhetik és fogadhatják faxaikat és email-jeiket, illetve rákapcsolódhatnak az Intenetre.

ACOMP Zenith

Intel® Pentium® II processzorral

- ABIT BH6 alaplap, Intel® BX chipset, 133MHz
- 64MB SDRAM 100MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium®II processzor
- ATI Charger 3D AGP videókártya 8MB RAM
- SoundBlaster AWE 64 OEM hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

intel inside pentium® II

Celeron A 333MHz	Nettó ár: 134.900 Ft
Pentium II 350MHz	Nettó ár: 164.900 Ft
Pentium II 400MHz	Nettó ár: 194.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® CeleronA processzorral

- Pentium II alaplap, AliPro chipset, 133MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- ATI Charger 3D AGP videókártya 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

intel inside celeron™

Celeron A 333MHz	Nettó ár: 114.900 Ft
Celeron A 400MHz	Nettó ár: 129.900 Ft

ACOMP Base

Intel® CeleronA processzorral

- Pentium II alaplap, AliPro chipset, 133MHz
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- S3 TRIO3D AGP videókártya 4MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

intel inside celeron™

Celeron A 333MHz	Nettó ár: 94.900 Ft
Celeron A 400MHz	Nettó ár: 109.900 Ft

8.4GB HARD DISK

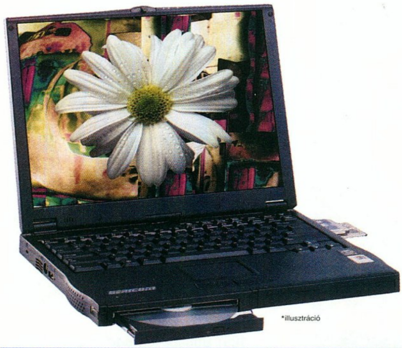
64MB SD RAM 100MHz

AWE 64 Sound BLASTER

AKCIÓS termékek

	Nettó ár
Sound Blaster Live! Value OEM PCI	16.992 Ft
MS Windows 95 SR2 CD/lemez OEM	9.992 Ft
128MB SDRAM 100MHz	32.992 Ft
15“ PANASONIC T5F68 monitor	47.992 Ft
19“ LICOM (TCO95, 0.25) 3 év gar.	99.992 Ft
8.4GB SAMSUNG UDMA HDD	34.992 Ft
10.1GB IBM UDMA HDD	42.992 Ft
Hewlett Packard LaserJet 6L (600dpi)	79.992 Ft
CANON BJC-250 (A4,Fekete) nyomtató	25.992 Ft

ASUS, ACORP, ARISTO
Intel 440 LX chipsettes Pentium II alaplapok
9.992 Ft



*illusztráció

GERICOM Notebook számítógép

- Intel TX alaplap, 512 KB Cache
- Intel® Pentium®MMX mobil processzor, 266MHz
- 64MB SDRAM
- 4.3GB EIDE HDD
- 1,44MB Floppy Disk Drive
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 hangkártya
- S3 Virge MX AGP videokártya 4MB RAM
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Made in Germany

MMX™ intel inside pentium®

64MB SD RAM

4.3GB HARD DISK

13.3” TFT színes kijelzővel | Nettó ár: 369.900 Ft

Windows 98 Angol vagy Magyar 9.992 Ft-ért minden GERICOM NoteBook vásárlása esetén!

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Húsvéti tagsági akció!
Magyar nyelvű programol a legjobb árakon!
Hálózatos játék Pentium 2-es gépeken!
DVD filmek nagy választékban
Viszonteladók jelentkezését várjuk!
GAMELAND PC CD SHOP
1201 Bp, Baross u. 55.
Tel.: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10-20
SZ-V: 10-18
1156 Bp, Páskomliget út 10.
Tel: 06-309-241-814
Nyitvatartás: H-P: 10-20
SZ-V: 10-18
1073 Bp, Erzsébet krt.
Tel.: 06-209-441-564
Nyitvatartás: H-P: 10-1
SZ: 10-14
Saki's

EPoX
EP-V370B
EP-LX370B
2 év garancia
ÚJDONSÁG!!
EP-V370B
AT forma, Intel PPGA370 processzorok, 300-433 MHz, VIA Apollo Pro (100 MHz) chipset, 3 PCI/2 ISA/1 AGP port, Ultra DMA-33, USDM, DIP switch, EMPRO, WOL, HW monitoring, SB-Link
EP-LX370B
AT forma, Intel PPGA370 processzorok, 300-433 MHz, Intel LX chipset, USDM, 3 PCI/2 ISA/1 AGP port, Ultra DMA-33, DIP switch, EMPRO, WOL, HW monitoring, SB-Link
Elköltöztünk, új címünk:
SVED
Az OEM disztribútor
1143 Budapest, Francia út 38/b.
Tel.: 469-8000Fax: 469-8009
E-mail: hwsales@sved.hu
http://www.sved.hu
Kiemelt partnerek:
KVENTA Kft.
1067 Budapest, Podmaniczky u.37.
Tel.: 269-5262 Fax: 312-5824
SAM Computer Kft.
1148 Budapest, Csernyus u.63/a.
Tel./fax: 222-1768, 363-5277
Rufusz Computer Kft.
1117 Bercsényi u. 19/a
Tel.: 209-2573

INFO '99
Az INFO '99
Nemzetközi Informatikai és Kommunikációtechnikai Szakkiállítás a XXI. század csúcstechnológiáját kínálja látogatóinak.
Válasszon a kínálatból!
• Információtechnológia
• Adat- és telekommunikáció
• Repro- és másolástechnika
• Multimédia
• Tanácsadás és információ
1999. április 27-30.
Budapesti Vásárközpont
Nyitva tartás:
naponta 10.00–18.00 óráig
HUNGEXPO
www.info99.hu
A tavasz informatikai szakkiállítása.

Abe's Exoddus

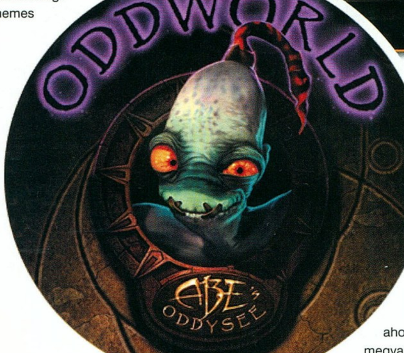
TÖKÉLETES DOLGOK NEM LÉTEZNEK...EZ A TÉNY, SAJNOS, MOST IS BEIGAZOLÓDOTT.

Mit is lehetne a platformjátékokról elmondani? Arról a stílusról, amely a számítógépek létezése óta jelen van? Engem már pusztán mérföldköveinek felsorolása is kellemes borzongással tölt el: C64-en ott volt nekünk a Monty-sorozat, Rick Dangerous kalandjai és a felejthetetlen Impossible Mission-ök. A PC-k elterjedésével pedig megismertük Commander Keen-t, az Another World-öt és a Flashback-et. Aztán jött a Walt Disney, és rajzfilmjeit platformjátékok formájába öntötte: legjobban az Aladdin és a Lionking sikerült. Körülbelül ugyanebben az időben megjelent egy Blackthorn nevű program is, de a stílus már haldoklott. 1997-ben pedig még egy kísérletező akadt, ám a Hunter Hunted-et mindenki jótékonyan elfeledte...eljött a 3D ideje.

...ebbe a légmentes övezetbe robbant be 1997 végén az "Oddworld: Abe's Oddysee", a játékot pedig egyből a szívembe zártam. Megannyi ötletét és újszerűségét órákon keresztül lehetne sorolni. Hosszú és keservesen nehéz napok után lehetett csak megmenteni mudokon sorstársainkat, miközben a képi és nyelvi humor fordulatai-ferdületei megnevettették az embert. Abe feladatainak megoldásához pedig nem csak jó ütemérzékre, hanem logikára és precíz kivitelezésre is szükség volt. Nem is csoda, hogy egy ilyen játék mellett a "Heart of Darkness" egydélutános végigjátszása és totális egyszerűsége nálam labdába sem rúghatott...

A "RUPTURE FARMS" ELPUSZTÍTÁSA UTÁN ABE VISSZATÉRT A MUDOKONOKHOZ...

...ahhoz a néphez, amely Oddworld világát békében, barátságban és vidáman képzelte el. Azonban a hatalomvágy és a profit hajtotta glukkonoknak rabszolgákra volt szükségük. Ezek a kezek nélkül élő, hihetetlen arrogáns, de igen intelligens lények parancsaikat a sligekkel, a tökéletes hajcsárokkal hajtatták végre. Leigázták hát a mudokonokat, szájukat bevarratták, és éjjel-nappal dolgoztatni kezdték őket. A rendre a sligeken kívül azok háziállatai, a kutyaszerű, a hús szagára megvaduló slogok is ügyeltek. A bolygó őslakosai pedig csaknem teljesen kihaltak: a scrabek, paramiteok és meechek nemzetsége nemes



egyszerűséggel húskonzervként végezte életét. Ha Abe nem pusztítja el a húsüzemet, akkor a mudokon nép ma már nem létezne...

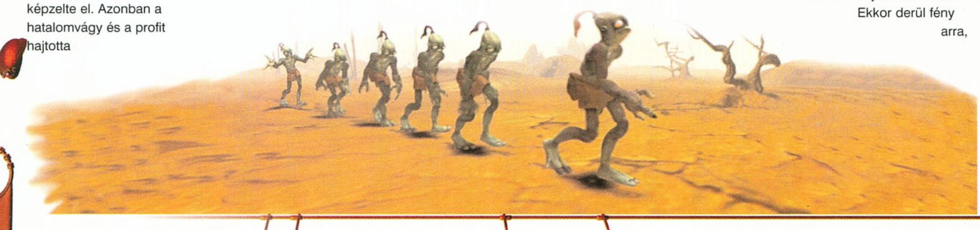
...hősünk tehát visszatért, azzal a reménnyel, hogy 99 társa megmentése után végre ünnepel és pihen egy kicsit. Diadalittasan állt az emelvényen a sámánnal, amikor is szellentett egyet. Mély csönd. Majd mindenki nevetni kezdett, a baráti vállveregetés eredményeképpen Abe pedig lezuhant és eszméletét vesztette...istenek jelentek meg, akik felhívták a figyelmét arra, hogy a mudokon ősök szent temetkezési helyét, a Necrumot meggyalázzák. A glukkonok egy bányát építtettek, ahol megvakított rabszolgákkal ásatják ki a csontokat. Megkérték hát Abe-t, hogy keresse meg a Lélekvihar Bányát és pusztítsa el azokat, akik a szent hely nyugalmát megzavarták. A kék mudokon el is indul, ám ezúttal nem egyedül, hanem 5 társával egyetemben, hátha együtt könnyebben oldják meg az eléjük háruló feladatokat. Hosszú séta után megérkeznek, ám barátunk hirtelen megcsúszik, és a mélybe zuhan...

...ismét egyedül maradt...

SOULSTORM MINES

A bánya bugyrában kezdődik a kaland, feladatunk nem más, mint 7 alagút felderítése és a hűtésről gondoskodó bojlerek leállítása. Egészen pontosan 75 mudokon dolgozik a járatokban, akiket egy kis ügyességgel mind kiszabadíthatunk. Természetesen igen sok titkos, rejtett járat létezik, ezért is ajánlott minden egyes képernyőn kigurulni a szélekig és a tereptárgyak mögött - takarásban állva - megpróbálkozni egy-egy lemászással. A titkos helyeken pedig használjuk sűrűn a "quicksave"-opciót, hiszen feladataik nagyon nehezek! Már az első képernyőn leereszkedhetünk a láda mögött, és az ajtóból kilépve találkozunk egy repülő sliggel. Ez az őr egy propeller segítségével halad és a magasból gránátokat hajigál. Árnyékba húzódva viszont ő sem vesz minket észre. Depressziós munkásokat vállveregetéssel, vihogókat pedig egy jól irányzott pofonnal lehet kezelhetővé varázsolni. Szókincsünk kibővült egy-két mondattal, így mudokon sorstársainkkal jóval összetettebb feladatokat is elvégeztethetünk (pl. kapcsolók meghúzása, kerekek egyidejű elfordítása). Az első alagút végén megtaláljuk velünk elindult társainkat, akik most már annyira szomjasak, hogy ránk se hederítve nekiállnak sörözni. Ennek egyenes következményeképpen pedig nagyon berúgnak. Hajaj! Most már ki is kell őket józanítanunk...

Ekkor derül fény arra,



hogy a sör alapanyaga nem más, mint a kiásott mudokon ősök csontjai! Az alagutakban tovább vándorolva megérkezünk a bojlerekhez, ám most csak a túloldalról nézhetjük végig a pályát, miközben slogokat (kifejlett és kölyökpéldányokat) semmisítünk meg elektromos árammal.
A harmadik alagút egyik titkos helyén találkozunk először megvakított mudokonokkal: nagyon pontos tanácsokkal lássuk el őket, hiszen csak a hallásukra támaszkodhatnak. Újabb hatalmas ötlet a bányakocsi használata, mindenen és mindenkin átgázolhatunk vele! Ha a 7 alagúttal végeztünk, következik a hűtőbojlerek leállítása: nincs más dolgunk, mint elfordítani a kerekeket és rohanni... 15 másodpercünk van, hogy kijussunk a bányából, mielőtt az a levegőbe repül.

NECRUM

Ez egy igen rövid szint, ahol mindössze 10 mudokon dolgozik. Kiszabadításuk igen nehéz feladat: először is meg kell találni a titkos helyeket, ahol fogva tartják őket, másodszor pedig MINDEN ügyességünkre és türelmünkre szükség lesz, hogy végre átvezessük őket a madárkapukon! Megismerkedhetünk a fleechekkel, ezekkel az undorító, zöld kúszómászókkal, akik nyelvükkel kapaszkodnak és minden ehető dolgot

megnyalogatnak, majd megesznek. Találkozunk még greetersekkel, mozgásérzékelővel ellátott robotokkal is, akiket nem túl egyszerű kijátszani. Itt kell először zárakat feltörnünk, melyekkel szellemeket szabadítunk ki: ők cserébe ajtókat nyitnak ki, de akár láthatatlanná is tehetnek. Csak nagyon korlátozott időre tudunk így "eltűnni" ellenfeleink elől, úgyhogy használjuk fokozott óvatossággal ezt a tulajdonságot.

MUDANCHEE VAULT

Sok-sok évvel ezelőtt a Mudanchee-törzs félelmetes mudokon harcosokból állt. Szent szimbólumukká a scrabet, ezt a rákféle, villámgyors ragadozót választották. Aztán jöttek a glukkonok...Most ezek az állatok vigyáznak a hely szentségére. Itt 14 mudokon-t szabadíthatunk ki. Először is el kell jutnunk a központi terembe, ahonnan a többi járat nyílik, majd azok – összesen hat - teljesítése után kinyílik előttünk a végső megmérettetés ajtaja.
A scrabek bőrébe bújva kedvünkre ritkíthatjuk a fleecheket, vagy egyéb társaikat, így tisztítva meg az utat (érdemes mindig egy fleechet életben hagyni, hogy elfogyassza az általunk irányított élőlényt, mert egy árva csúszó-mászó Abe-re nem jelent olyan nagy veszélyt). A 6 járat végeztén következik az utolsó próbatétel: minden mozdulatsort tökéletesen kell végrehajtanunk, különben nem sikerülhet ez a viszonylag hosszú ügyességi rész.

MUDOMO VAULT

A békében élő mudomo törzs tagjai fantasztikus épületeket emeltek. A glukkonok azonban őket is leigázták. Szellemeikre volt őrangyalaik, a paramiteok vigyáznak: róluk tudni illik, hogy leginkább a pókokra hasonlítanak, egyedül csak sarokba szorítva veszélyesek, csapatban viszont mindent megtámadnak, ami mozog, és imádják a húst. Mindössze 5 mudokon társunkat kell megtalálnunk. Lényegében teljesen megegyezik a Mudanchee Vault-tal, csak itt paramiteok bőrébe bújva kell megoldani a feladatokat: ugyanúgy 6 járatot kell végigjárnunk és kiállnunk a végső próbatételt. Ha sikeresen teljesítettük a szintet, akkor a szellemek hajlandók segíteni rajtunk és isteni adományukkal most már képesek leszünk meggyógyítani beteg társainkat. Segítségükkel kinyithatjuk a pályaudvarra vezető csatornát, és végre hazaküldhetjük elcsigázott barátainkat is.

FEECO DEPOT

Megérkezésünkkor látjuk a 3 glukkon főnököt, akik mindenáron el akarják fogni Abe-t. Szó esik még egy, a sörhöz használt titokzatos alapanyagról is, ami a keserű ízért felelős. Vajon mi lehet az?
A pályaudvar szintje központi szerepet tölt be: ide fogunk visszaérkezni a következő szintek teljesítése után, hiszen minden vonat innen indul, és ide érkezik vissza. Egyébként a készítők 26 mudokon-t rejtettek el itt. Megismerkedhetünk a MOM belső TV-lánccal és őrült slig bemondójával (visszatérő szereplő). Először induljunk el fölfelé...

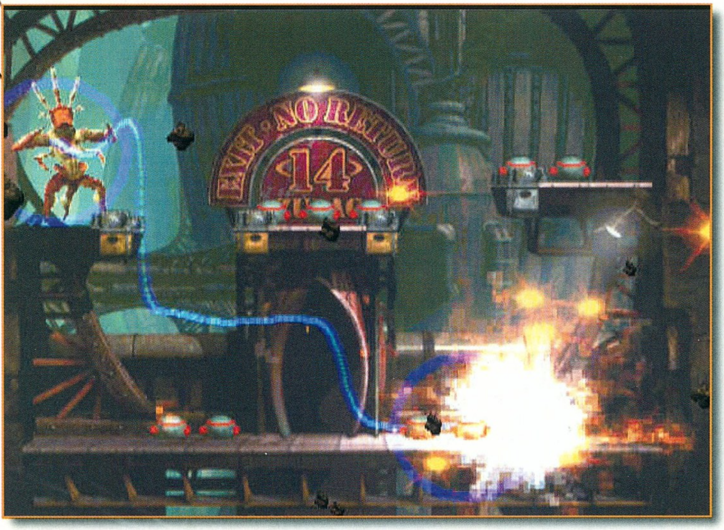
SLIG BARRACKS

Utunk a barakkokba vezet, ahol 49 mudokon sorstársunk raboskodik. Célunk átvenni "Dripik Tábornok" irányítását, és így kinyitni a biztonsági ajtót. Itt láthatunk először felszerelés nélküli sligeket, akik a földön csúszva igen visszataszító látványt nyújtanak. A szint 5 pályára oszlik, melyek a következők: Rifle Range (lőtér), Workers' Campus (dolgozók munkahelye), Slig Bunks (slig bunkerek, szám szerint 4 darab), Bombing Range (bombagyakorlatok) és War Room (háború szobája). Minden pálya egyedi, elnevezéséhez illő kialakítást kapott. Ha glukkonokat irányítunk, akkor kedvünk szerint osztogathatjuk parancsainkat a slig-katonáknak, azaz akadálytalanul haladhatunk előre és érvényesíthetjük akaratunkat.

BONEWERKZ

Rövid látogatásunk a pályaudvarról most a csontfeldolgozóba vezet. A részleg irányítása "Phleg Igazgató" feladata; ő parancsol a 31 mudokon őrzésével megbízott sligeknek. A szint 8 pályára osztott, ebből az első 6 ujjgyakorlat, az utolsó kettő viszont igazán kemény dió. A glukkon parancsnokhoz csak úgy juthatunk el, ha az utolsó szakasz mind az 5 ajtaja mögött bújó kapcsolót elforgattuk. Igazgatóként igen egyszerű feladat kinyittatni a biztonsági ajtót.

JÁTÉKLEÍRÁS



EXECUTIVE OFFICE

Eljutottunk arra az egyetlen szintre, ahol nincs rabszolgaként tartott mudokon. Feladatunk pofonegyszerű: megtalálni "Aslik Igazgató-helyettes"-t és alakját felöltve kinyittatni az utolsó biztonsági ajtót. Amikor visszatérünk a pályaudvarra, immáron az összes elektromos csapda kikapcsolódott és beléphetünk az utolsó szintre (de aki tökéletes eredményre törekszik, az ne tegye, mert egy titkos hely pont az ajtó mellett lévő hordók mögött rejtőzik).

SOULSTORM BREWERY

A Lélekvihar Sörfőzdében 90 mudokon-t tartanak fogva. Akárcsak az Oddysee-ben, itt is zulagokra lett osztva a végső szint: egészen pontosan 14-re. Ezek között vannak rövidebbek és egyszerűbbek, de találhatunk igen hosszút és nyakatekertet is. Időközben megtudjuk, hogy a sörhöz használt adalék nem más, mint a mudokonok könnye: elektromos áramot vezetnek a szerencsétlen páciens szemébe, és így nyerik ki belőle ezt az alapanyagot (undorító!).

Ha mindegyik pályát teljesítettük, akkor következik az utolsó felvonás: el kell zárnunk a központi hűtőbojlert. Amint ezt megtettük, 4 percünk lesz a menekülésre (nagyon kevésnek tűnik, de a "quicksave" segítségével még kb. 45 másodpercünk marad is). Nemcsak tökéletes ütemérzékre és időzítésre lesz szükségünk, hanem kötelező érvénnyel meg kell mentenünk 2 barátunkat is, mert csak segítségükkel juthatunk ki a robbanás előtt.

A Lélekvihar Sörfőzde megsemmisült, Abe ismét hazatért. A glukkonok kétszer érezték a siker és győzelem ízét, de a kék mudokon mindkétszer megjelent, és ő nevetett a végén. Az istenek megnyugodtak, az élők viszont érezték, hogy vannak még elnyomott sorban élő társaik…

TIPPEK-TRÜKKÖK

▣ Mentsünk gyakran, és lehetőleg jegyezzük meg mentésünk kódját is!

▣ Ha valamit nem értünk, akkor nézzük meg valamelyik demo-bejátszást, hiszen ott elég aprólékosan, szemléletesen minden el van magyarázva.

▣ Mindenki, függetlenül attól, hogy játszott-e Abe előző kalandjával, gyakoroljon rengeteget! És még annál is többet!

▣ Ha valamilyen kombinációt sokadszorra sem tudunk végrehajtani, akkor ne erőltessük, mert nem az a megoldás. Próbáljunk másképpen nekifogni az előttünk álló feladatnak.

▣ Egy-két helyen véglegesen el lehet akadni. Ha elakadtunk, töltsünk állást.

▣ Vigyázat! Bár hasznos a "quicksave" opció, ám minden új pályánál felülíródik!

▣ Amikor valamelyik lény testébe bújunk, ne pusztítsuk el azonnal, nagyon sok feladatot velük kell elvégeznünk.

▣ A slig járőrök kijátszásánál lopakodjunk és használjuk ki az árnyékokat!

▣ Néha akkor is énekelnünk kell, hogyha a képernyőn őrgömb van. Ugyanis a katonák így is megvadulnak, és mi átjuthatunk köztük, amíg ők esnek-kelnek.

▣ A repülő sligek testébe bújni létfontosságú, bár néha igen nehéz feladat! Bombájukkal bármit elpusztíthatunk, és repülve szinte bárhova eljuthatunk.

▣ A bányakocsi a kijelölt útvonalakon közlekedik, akár a plafonon is. A plafonról leesni a Ctrl megnyomásával tudunk.

▣ A bombákat, köveket, húsokat, csontokat többféle röppályán dobhatjuk el!

▣ Használjuk ki a sörautomatákat, és így szellentve, majd énekelve távirányítani tudjuk mérgező gázunkat. Így őrgömböket és kulcsfontosságú helyen álló ellenfeleket tudunk könnyedén megsemmisíteni.

▣ A greetereseket fel lehet robbantani, de szétlőni is.

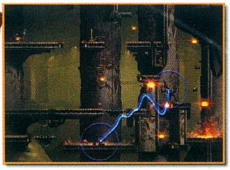
▣ Mindig tudni fogjuk, hol kell shrykullá átváltoznunk, hiszen ott a madárkapun belül látunk majd egy számot; annyi mudokont kell egyszerre átvinnünk rajta, amennyit a szám jelöl.

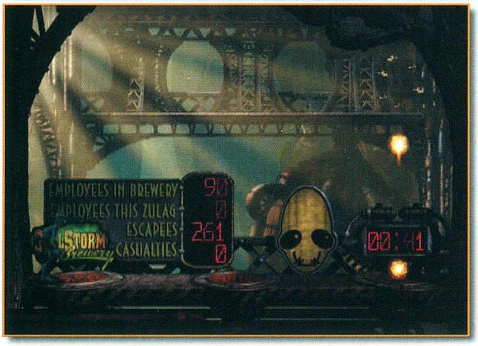
EGYÉNI VÉLEMÉNY

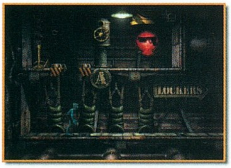
Előre le kell szögeznem, hogy nem tudok pártatlan lenni egy olyan játékkal szemben, amelyik megjelenésétől kezdve a hatása alatt tart.

Pozitívumok

Máig nem tudom elképzelni, honnan ered ez a rengeteg egyedi ötlet, kitől származik ez a hihetetlenül összetett világ a benne élő lényekkel? A két részben található animációk a legszebbek és a leghumorosabbak, amikkel PC-n valaha is találkoztam. Ha ezeket látva bárki meg tudja nekem indokolni, hogy egy animációnak miért kell harmadképernyőn, minden







második sort kivéve futnia (pl. Tomb Raider III.), akkor meglepődnék. Abe figurája egyike a legeredetibb és legszívhezszólóbb virtuális szereplőnek, aki valaha is a számítógépek képernyőjére lépett. Vegyük figyelembe azt a tényt is, hogy az "Exoddus" nem egy folytatás, hanem mindössze egy kiegészítő-lemez! Az igazi folytatás 2000-ig várat magára és a "Munch's Oddysee" nevet viseli majd.

A játék fő erénye, hogy kiváló szórakozást nyújt úgy, hogy közben alapvető értékeket hangsúlyoz. Azok számára is biztosít sikerélményt, akik nem fanatikusok, mert a fő játékvonal nem túl nehéz: akik pedig nehéz feladatokra vágynak, azok találják meg a titkos helyeket, mert ott bizony ők is szenvedni fognak.

Negatívumok

Hát elsősorban is a zene hiánya. Azaz, vannak zajok-zörejek, dallamfoszlányok, de az nem nevezhető muzsikának. Nem értem, hogy egy ilyen fontosságú játéknál hogy lehet az, hogy a zeneszerzést nem tudták megoldani?

Másodsorban pedig következzék itt egy bug-összeállítás. Nagyon reménykedtem, hogy valaki a segítségemre siet, miért találtam ennyi hibát a programban: gyanítottam a "Direct-X"-et, majd pedig patch után kerestem az interneten, ám minden hiába. Nem tudtam orvosolni őket: lehet, hogy az általam használt verzióban volt a hiba.

▣ Először is az animációk: a logók hatalmas négyzetekből állnak, ráadásul a pályaudvarra érkezésünkről szóló video pár másodperc után kilép Windows-ba (pedig az egyik leghosszabb filmrészletről van szó).

▣ Több hang egész egyszerűen megszűnik egy idő után, pl. ha negyedszerre robban egy bomba, akkor már nincs hang-, csak robbanás-effekt.

▣ A másik véglet is gyakori vendégünk: hangok akadnak be, és addig kénytelenek leszünk őket elviselni, amíg újra nem indítjuk a játékot (pl. bányakocsi-gurulás, gáz-szivárgás).

▣ Mindig a játék indításakor derült ki, hogy fogunk-e közben zenét hallani vagy sem.

▣ Nekem nem írta ki a program az elhagyott (azért elhagyott, mert akiket megtaláltam, azok közül egy sem pusztult el) mudokonok számát, hanem végig nulla maradt. Így soha nem tudhattam, hogy egy-egy pályán mennyi sorstársam maradt!

Konklúzió

Az "Oddworld Inhabitants" célja a tökéletes játék volt. Ezt szolgálja az a tény is, hogy van győzelmi és elvesztési animáció (ez utóbbi arról számol be, hogy Abe barátunkból is könnyet szeretne nyerni a glukkon professzor, amikor is becsúszik egy apró hiba), illetve állítólag bónusz pálya azok számára, akik az összes mudokont veszni hagyják, esetleg mind a 300-at megmenteni. Szerintem igen nehéz a játékot hibátlanul teljesíteni, nekem 261 sorstársamat sikerült megmentenem.

Az, aki megvásárolja a játékot, valóban úgy érezheti, hogy értéket tart a kezében és a készítők mindent megtettek azért, hogy Ő jól szórakozzon. Ezt manapság nagyon kevés játék mondhatja el magáról. Nagyon nagy kár volt tehát azokért a fránya hibákért…

…aki szereti a platform-játékokat, az legyen türelmes és izguljon azért velem együtt, hogy ez a kreatív csapat ne veszítsen lendületéből és egyediségéből a következő Oddworld-játékok elkészítésénél sem.

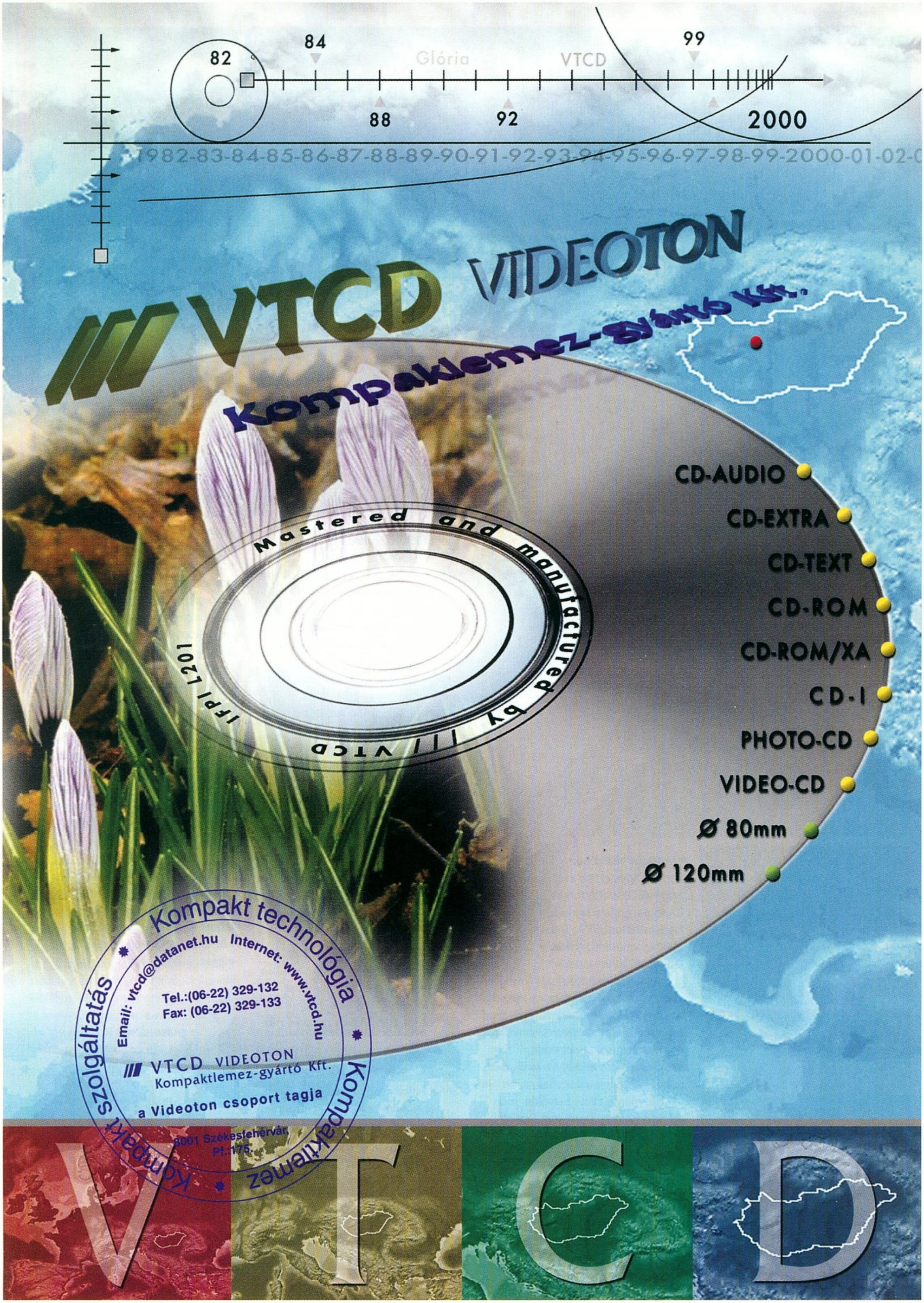
Dauby

91%

3DFX ☐ D3D ☐

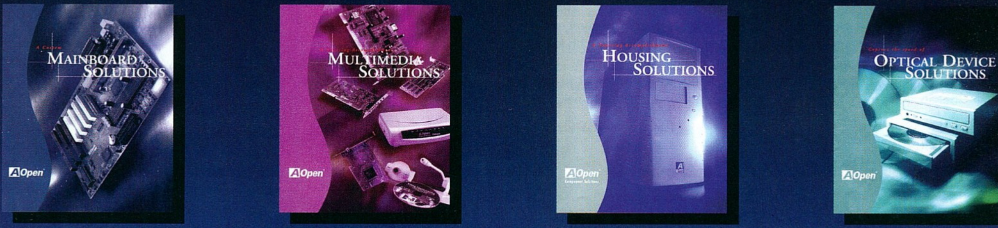
GT INTERACTIVE / www.gtinteractive.com
ODDWORLD INHABITANTS / oddworld.com
Pentium 166 / 16 MB RAM / 200 MB HDD

92% 80% 99%


82
84
Glória
VTCD
99
88
92
2000
1982-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-2000-01-02
VTCD VIDEOTON
Kompaklemez-gyártó Kft.
Mastered and manufactured by VTCD
IFPI L201
CD-AUDIO
CD-EXTRA
CD-TEXT
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Ø 80mm
Ø 120mm
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
Email: vtcd@datanet.hu
Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
V T C D

ATLANTIS ENTERTAINMENT

H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com



AOpen és ASUS alaplapok

AOpen

CREATIVE DVD kit 48.300 Ft!

Sound Blaster Live Pro Logic hangfalak

Az ezekkel a kiegészítőkkel felszerelt gép egy komplett házimozi rendszert alkot, és kielégít minden igényt! Hívjon minket, hogy közösen megtaláljuk az Önnek megfelelő konfigurációt.

Már kaphatóak üzletünkben a régen várt TNT alapú (STB, Diamond, Creative) grafikus gyorsítókártyák!

STB TNT TV out 36.000 FT
DIAMOND TNT 31.900 FT

Magyar feliratos DVD filmek legnagyobb választéka, visszavásárlási garanciával.

PC SZERVIZ!!!

Számítógép-hálózatok tervezése és kiépítése.
Kérésre ingyenes árlistát, tájékoztatót küldünk.

Beavis and Butt-head Do U

Már rögtön a cikk elején le kell szögeznem, hogy utálom Beavist és Butt-headet. Nem vagyok nagy televíziónéző, de háttérzajként néha bekapcsolva marad a készülék. Játék közben egyáltalán nem zavaró, s így még a híreket is meg tudom hallgatni. Az egyik kereskedelmi csatornánkon péntek éjjelente megy a sorozat, s egészen speciális hatást gyakorol rám. Már többször is észrevettem, hogy a két idióta műsora alatt egyszerűen ideges leszek. Kezdetben nem is kapcsoltam össze a két dolgot, de aztán a harmadik alkalom után gyanút fogtam. Gyorsan kikapcsoltam a tévét, s lássatok csodát, egyből megszűnt a kezdődő depresszióm. Aztán megérkezett a játék s rögtön tudtam, hogy kinek kell odaadnom tesztelésre. Bird mester nagyon tudja értékelni ezt a stílust, s biztos voltam benne, hogy jó cikket fog írni. A sors és a Virgin azonban közbeszólt, hiszen a leadás előtt két nappal megérkezett a Resident Evil 2, s ehhez szükség volt Bird tapasztalatára. Nem maradt más hátra, le kellett küzdenem az ellenszenvemet, s nekiláttam a végigjátszásnak. Először, szokás szerint felidegesítettem magam, aztán meglepő módon kezdtem megkedvelni bárgyú humorukat. Talán mondanom sem kell, hogy párszor összeverettem a két idiótát, s ettől máris jobb lett a hangulatom.

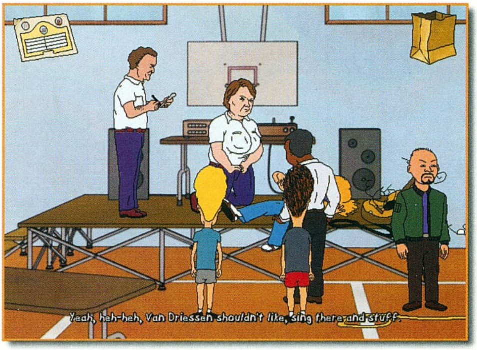
A feladványok megoldása egyszerű, még kezdők is bátran nekiláthatnak.

ELŐZMÉNYEK

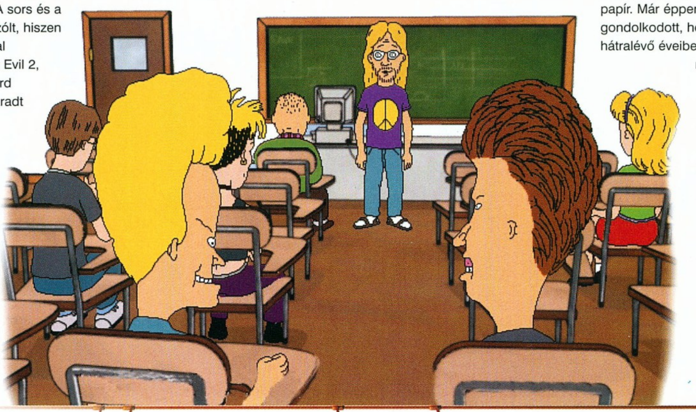
Minden az osztályfőnöki órán kezdődött. A tanár mondókájából csak annyit értettek, hogy egy középiskolát látogatnak meg a délután, s ott egy előadást kell végighallgatniuk. A beszéd szörnyű volt, de volt néhány szemrevaló pipi a sorok között. A két renitens először árnyjátékkal próbálta felzaklatni a szónokot, majd amikor ez a tervük nem vált be, a papírrepülő mellett döntöttek. Beavis kért egy lapot a szorgalmasan jegyzetelő strébertől, s máris indult a menetrendszerű járat. Az osztályfőnök nem értékelte a tettüket, de kivételesen nem csinált ügyet a dologból. Sőt, még egy szuper házibulit is kilátásba helyezett, azzal a feltétellel, hogy mind a nyolc tantárgyból megszerzik a felelős tanárok aláírását. A sör és a meztelen lányok ígérete hatott, Beavis és Butt-head lélekszakadva rohant az első helyszínre a kollégiumba.

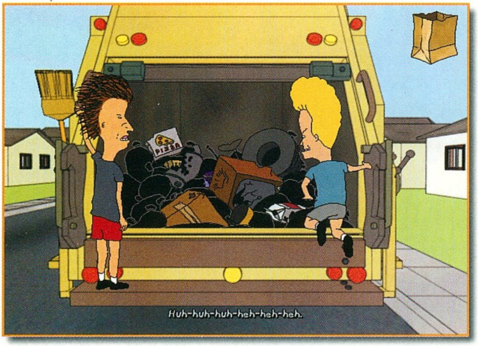
A TESZTEK

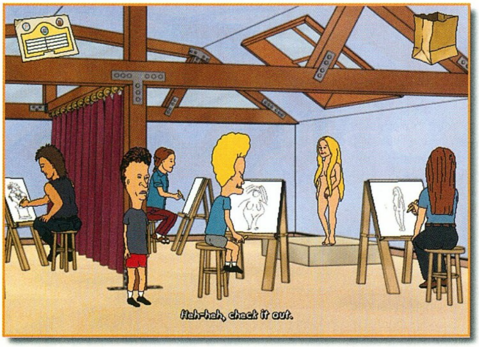
Itt rögtön hatalmas pofont kaptak az élettől, hiszen az ügyeletes csak akkor volt hajlandó aláírni az indexüket, ha elvégeztek helyette egy feladatot. Nem volt mit tenni, ha sört és lányokat akartak estére, akkor bizony el kellett vállalniuk a csomagkihordást. A küldemény azonban a célállomás helyett a szemetesben landolt. Már éppen indultak volna besöpörni a jutalmat, amikor megérkezett a 105-ös szoba lakója, a legdögösebb bombázó, akit valaha is láttak. Kiderült, hogy a miniszoknyáját kapta meg postán. Butt-head halált megvető bátorsággal ugrott a szemétledobóba, Beavis inkább a lépcsőt választotta. Nem volt szerencséjük, a szemetes autó az orruk előtt húzott el. Egy gyors sprint után még idejében fel tudtak ugrani a platóra. A szemétben, rövid turkálás után megtalálták a szoknyát, igencsak megviselt állapotban. Még az ő aprócska agyuk is felfogta, hogy ilyen koszosan nem adhatják vissza a tulajdonosának. Mint tudjuk a nagymosáshoz több dolog szükséges: vizet az ablakon belógatott locsolócsőből vettek,



szappant a fiúmosdóban találtak, de a pedellus éppen ott javított valamit, így nem tudták egyszerűen elemelni. Butt-headre pont akkor jött rá a hasmenés, de csak későn vette észre, hogy a guriguriról elfogyott a papír. Már éppen azon gondolkodott, hogy mit fog hátralévő éveiben kezdeni magával a klotyón, mikor Beavis megszánta, s kisegítette egy törölközővel. A nem rendeltetésszerű használattól a kagyló persze eldugult, legalább félnapos elfoglaltságot adva ezzel a szerelőnek. Szappanuk volt tehát, de az a

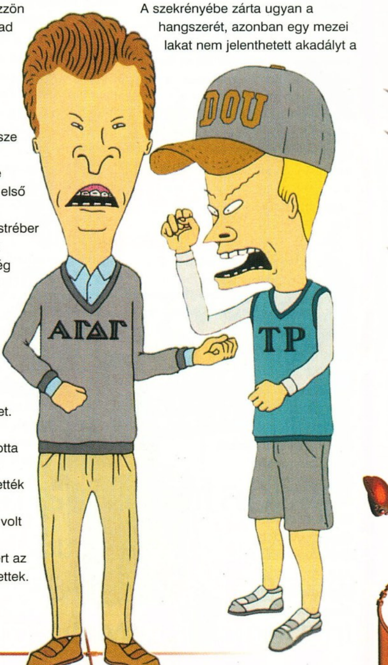






fránya mosógép némi pénzmagot is követelt.
A kollégium előtt beszereztek egy szórólapot, amely a vak zenészek koncertjét népszerűsítette.
A zeneszobában Butt-head a videoklippekben látott intenzitással vettette rá magát a csellóra, minek következtében sikerül nullára amortizálnia. Az igazgató szobájában kötöttek ki, aki első felindultságában le akarta csukatni őket, de aztán eszébe jutott, hogy a menzán éppen munkaerőhiánnyal küszködnek. Tudta, hogy egy kis munka nem fog ártani a két semmirekellőnek, s ráadásul a bérükből még a cselló árát is levonhatja. Az étkezdében már tárt karokkal várták az új munkaerőt. A pult mögött izzadva teljesítették az egyre éhesebb diákok kívánságait, s a végére bizony igencsak meg kellett erőltetniük pirinyó agyukat, hogy megjegyezzék a rendeléseket. A műszak végeztével még ettek egy kis salátát, de Butt-head annyi borsot talált felhasználni, hogy egy óriásit tüsszentett, minek következtében orrának tartalma az üvegpulton landolt. Az ügyeletes rosszulléttel küszködve botladozott a felmosórongyért. Ezt a rövid távollétet kihasználva elemelték a fogót is. Ennek segítségével már ki tudták piszkálni a térképet a törött üvegtábla mögül. A térkép alapján útba igazították az aktmodellt a műterem felé. Az igazgató meglepve vette tudomásul, hogy Beavis és Butt-head megállta a helyét a menzán. Zavarában észre sem vette, hogy kedvenc golfütőjének nyoma veszett, s rejtélyes módon valaki kikapcsolta a hangszórót. A fiúk a legújabb szerzeményükkel a sportpályára siettek. Itt néhány ütés után kárörvendő arccal figyelték, amint az egyik lepattanó labda fejen találja az edzőt. A helyi kávézóban Beavis fizetett egy szódát Butt-headnek, mire az átvedlett Csuklyás Cornholióvá. Elég volt egy pillanatnyi figyelmetlenség az eladótól, mire visszanézett, az adományokat gyűjtő üveg már Beavis zsebében lapult.
A koncertmeghívás és az üvegcse bekerült a békésen zenélő tanár gitártokjába, s hogy az álca tökéletes legyen, a két gazfickó még azt is elérte, hogy a tanár felvegye a napszemüveget. Mivel így kísértetiesen hasonlított egy vak zenészhez, hamarosan egész csinos summa gyűlt össze 10 centesekből.

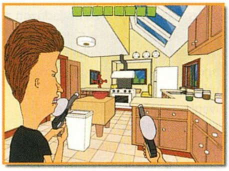
A kitisztított szoknyát ugyan örömmel elfogadta a szőke csinibaba, de a fiúk legnagyobb bánatára arról hallani sem akart, hogy előttük öltözzön fel. Aztán Butt-head szóba hozta a zsákolást, erre nemes egyszerűséggel kidobta őket a szobából. Ez persze nem szegte a kedvüket, elvégre megszerezték az első aláírásukat.
A könyvtárban a stréber Stewart bűvölte a számítógépét. Elég volt azonban egy pillanatnyi figyelmetlenség, s máris azon kapta magát, hogy a két fiú helyett pakolja helyre a könyveket. Ez azonban egy cseppet sem hatotta meg őket, hiszen csak így szerezhették meg a második aláírásukat. Ideje volt egy kis fizikai munkának is, ezért az iskola farmjára siettek. A gazdaság vezetője két feladattal bízta meg őket, össze kellett gyűjteniük a tojásokat és meg kellett fejniük Riskát. Butt-head rögtön a bikához sietett, s igencsak meglepődött, mikor az felrúgta.
A matadorkülönszám hasonlóan végződött, azzal a különbséggel, hogy Beavis fel tudta kapni a vasvillát. A tojásszedő akció is kudarcba fulladt, bár igazán jól szórakoztak, amikor a másik arcán széttört a meszes héj. A csatazajtól megvadult tehenet csak a kollégium előtt érték utol. Itt megetették egy kis mogyoróvajjal, amitől megnyugodott, s így végre megfejhették. Az etetés melléktermékét Butt-head vette magához, láthatóan nem zavarta a kellemetlen szag. A tej már megvolt, már csak a tojás hiányzott.
A biológia szertárban ugyan volt egy csörgőkígyó, de még Butt-headnek is volt annyi sütnivalója, hogy ne nyúljon puszta kézzel a terráriumba.
A biológus feladata roppant egyszerű volt, a modell belső szerveit kellett visszatenni a helyükre a megfelelő sorrendben. Nem is lett volna semmi baj, de Butt-head dührohamot kapott, s széttiporta a szívet. Még szerencse, hogy a szertárban, formalinban tartósítva volt egy igazi. Csúszott egy kicsit, de a vasvillával szemben nem volt esélye. A zeneszobába visszatérve megviccelték a fuvolázó lányt, aki egy idő múlva már nem bírta követni a metronóm által diktált iramot.
A szekrényébe zárta ugyan a hangszerét, azonban egy mezei lakat nem jelenthetett akadályt a

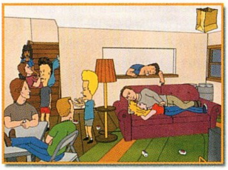


fiúknak és a vasfűrészüknek. A kígyó ébersége a furulya dallamára alábbhagyott ugyan, de amint Butt-head benyúlt a tojásokért, azonnal rávetette magát a betolakodóra. Míg az modern Laokoonként küzdött a hüllővel, Beavis nyugodtan elemelhette féltve őrzött kincseit.

A műteremben Butt-head meglepő kreativitásról tett tanúbizonyságot. Igaz ugyan, hogy az aktmodellt rajzolta le, de a rajztanárt így is lenyűgözte a fiú egyéni látásmódja. Útjuk következő állomása a rádiós szoba volt. A bemondó nem akarta megszakítani a délutáni szunyókálását, ezért megkérte a fiúkat, válaszoljanak a műsorba betelefonáló hallgatóknak.

A két eszetlen persze összeveszett a mikrofonon, minek következtében sikerült eltörniük. Az igazgató irodája előtt találtak egy használhatót. A sikeres szereplés után a mikrofont rászerelték a parabola antennára, majd azt ráirányították a gitárművészre. A zeneszobában elvették a kottát, majd a téren megkérték Van Driessent, játssza el nekik. Míg Butt-head playback csellózott, addig Beavis bekapcsolta a rádiót. A zongoratanárnő először nem hitt a fülének, de amint az első lírai rész felhangzott, könnyek szöktek a szemébe, s boldogan írta alá az indexüket. Már csak egy szignó hiányzott a boldogságukhoz, amit a sportpályán kellett megszerezniük. Ez azonban kemény diónak bizonyult, mivel az edző addig nem hitelesítette a bizonyítványukat, amíg valamelyikük meg nem dönti az iskolai rekordot magasugrásban. Ismét Cornholiót hívták segítségül. Egy szóda és az istállóból kicsempészett bikacsök csodát tett, s a tréner nem tehetett mást, mint hitelesítette az új iskolai csúcsot.



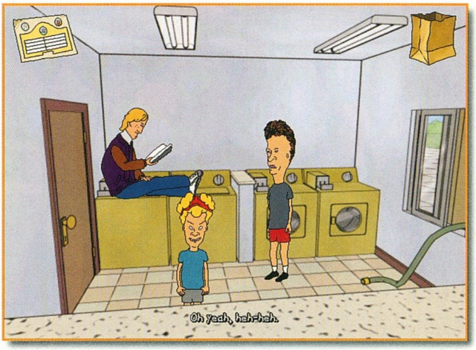


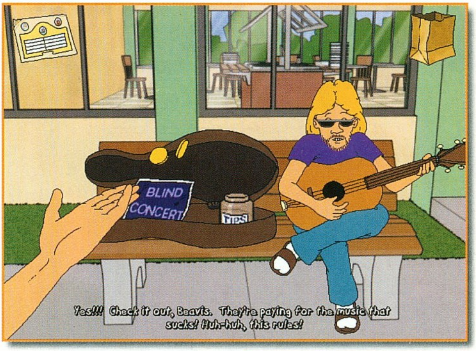
A BULI

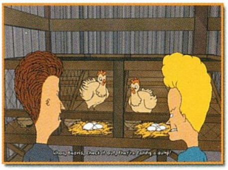
Mivel megszerezték mind a nyolc aláírást, bebocsátást nyertek álmaik partijára. Ez azonban rémálomnak bizonyult, ugyanis legnagyobb megdöbbenésükre, alkoholmentes partira kaptak meghívást, s úgy tűnt a ruhátlan lányok is más szórakozást választottak. Angolosan távozni akartak, de ebben megakadályozta őket a biztonsági ember. Egyetlen gondolat járt a fejükben, menekülni innen. A lemezjátszóra tett puncsospohár-trükk ismét bejött. Egy gyors korongcsere elvonta Van Driessen figyelmét, majd egy ügyes húzással feljutottak a padlásra. Egy sajnálatos baleset következtében félbe kellett szakítani a bulit, így feltűnés nélkül leléphettek.

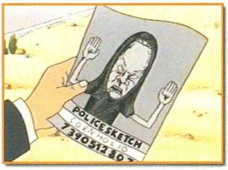
Ez nem jött össze nekik, de nem keseredtek el. Elhatározták, hogy mindenféleképpen bejutnak a város legelőkelőbb bulijára. A megoldást a 105-ös szobában találták meg. Az üzenetrögzítőt lehallgatva megtudták a legmenőbb parti helyszínét. Oda azonban nem volt egyszerű bejutni. Három feladatot kellett teljesíteniük ahhoz, hogy egyáltalán szóba álljanak velük. Meg kellett szerezniük a diri féltve őrzött diplomáját, el kellett lopniuk a főtéri lovas szobor pajzsát, s el kellett hozniuk az iskola kabalaállatának a fejét.

Hőseink a suli lélekbúvárához siettek. Elsötétítették a szobát, majd megmutatták neki Butt-head remekművét. A képkeretbe beletették az oklevelüket, majd a takarítógéppel kívülről leverték az igazgató diplomáját. A két irat kicserélése már gyerekjátéknak bizonyult. A bronzhuszár mögé helyezett tehénlepény elvette a takarító kedvét a további munkától, s így nyugodtan lefűrészelhették a pajzsot. A sportpálya szertárába a gondnok kulcsaival jutottak be. A megafon felajánlásával elterelték magukról a gyanút, s a hód már csak az utolsó pillanatban jött rá, hogy átverték. Immár semmi akadálya nem volt annak, hogy belépjenek a paradicsomba, vagyis részt vegyenek minden idők legzüllöttebb házibuliján. A sör azonban itt is kifogyóban volt, s a lányok is mással voltak elfoglalva. Már épp kezdték feladni a reményt, amikor két nagymenő felfigyelt rájuk. Üzletet kötöttek, a másnapi zárthelyi megoldásáért cserébe zsákolhattak egyet az emeleten két pipivel. A csata gyors volt és kegyetlen. A felgerjedt fiúk halálpontos lövésekkel terítették le az ellenfeleiket, s hamarosan remegő térdekkel álltak a mennyország kapuja előtt. El sem tudták hinni, hogy itt a várva várt alkalom, s ők zsákolhatnak végre...





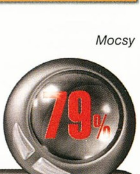




Itt, sajnos meg kell szakítanom a leírást, mivel 14 éven aluliak is olvassák az újságot, s fejlődésükben komoly károkat okozna, ha tovább folytatnám a történetet. Aki kíváncsi, az úgyis megnézi a befejezést.

Sok mindent nem lehet hozzátenni ehhez az alkotáshoz. Tipikusan a könnyen fogyasztható kategóriába tartozik, egy délután alatt végig lehet vinni. Aki szereti a stílust, az bátran nézze meg, az ellentábor azonban nyugodtan kihagyhatja, nem veszít vele semmit.

Mocsy



3DFX D3D

VIACOM / www.viacom.com
THE ILLUSIONS GAMING COMPANY
Pentium 133 / 32 MB RAM / 150 MB HDD

75%
89%
85%

EXTREME COMPUTERS

Amennyiben ezt a hirdetést bemutatod üzletünkben, minimum 1 óra játék esetén +1 óra játékidőt bocsájtunk rendelkezésedre!
Ha pedig tagságit váltasz, az árból +500,- Ft engedmény és 1 óra ingyen játék üti markodat, amennyiben alul bepecsételtetsz boltunkban!
További információért hívj minket!!
Éjszakai és hétvégi terembérleti lehetőség!
Telefon/Fax: 06 209 218 686
06 209 808 265
302 86 88

PH

Extreme Game Club

Aki ebben a hónapban vált tagságit az Extreme Game Clubba, az a tagsági árából 10% kedvezményben részesül. Ezt a kártyát jelenleg 10+1 (a későbbiekben folyamatosan bővülő) állandó kedvezmény igénybevételére használhatod fel! A +1 kedvezmény minden héten egy extra akciós hardverre vonatkozik!

KEDVEZMÉNYEINK:

1. Minden hardver cikkre fix -3% !
2. Ingyenes szervíz és hardver tuning!!
3. Minden megrendelt játék software árából kedvezmény!
4. Minden lejátszott óra árából -25%!
5. Minden 10 lejátszott óra után 2 óra ingyen!
6. 2 db, 2 órára szóló helyfoglaláshoz 2 db Coca Cola termék ingyen!
7. Minden hónapban az új tagok közül 1 visszakapja tagságija árát!
8. Adatrögzítés CD-re kedvezményes áron!
9. Személyre szabott helyfenntartás!
10. Ha négyen jöttök minimum 2 órára, egyikőtök a vendégünk!

Szeretettel várunk!!

Cím: Bp. VI. Podmaniczky u. 2.
Nyitva: H-P: 10-19

TENSION

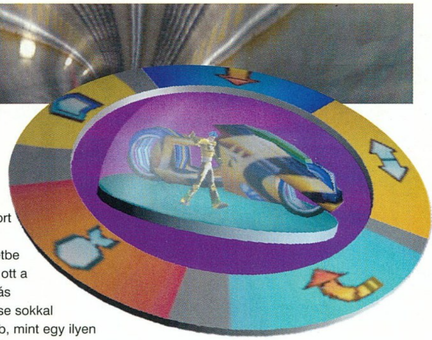
AQUA computer

Bp. 1072 Dohány u. 38.
Tel: 322-4658 Fax: 343-45-44
Faxbank: 233-36-66 / 1135
Nyitva: H-P : 10-18 Sz: 10-13
www.aqua.hu
Tetszőleges konfigurációk összeállítását 1 napra vállaljuk
OTP Hitelügyintézés a helyszínen
Gépeink a vételár 20%-ának befizetésével elvihetők!
Processzorok, Memóriák, Alaplapok, Videóvezérlők, 3D gyorsítók, Hangkártyák, Winchesterek, CD-írók, Monitorok
A LEGJOBB ÁRAKON!!!
Alkatrészekere 1 év, konfigurációkra 1 + 2 év garancia!

ARISTO

Aristo Mintabolt:
1061 Budapest, Jókai tér 3.
Tel: 353-0021 Fax: 428-7086
http://www.infoport.hu

Extreme G2



BEVEZETŐ, AVAGY A DOLGOK NEM MINDIG OLYANOK, AMILYENNEK ELSŐRE LÁTSZANAK

A történet teljesen hétköznapi módon kezdődik; az ember gyanútlanul betéved a szerkesztőségbe, ahonnan egy Extreme-G 2 feliratú CD-vel távozik. Sajnos, csak egy béta, de ez nem szegheti a kedvemet. Szóval, rohanás haza, rövidke installálás után néhány vízszintes csík tűnik fel a monitoron, hasonlít valamiféle feliratra, de egyből belém nyilall: itt valami nem stimmel! A következő indításnál is ugyanez a kép fogad, az intró első tíz másodperce körülbelül negyed órán keresztül fut le. Szerencsére, felrémlenek Murphy sorai is: „Ha végképp nem boldogulsz, olvasd el a használati útmutatót!" Ja, úgy könnyű! Némi igazítás a paramétereken, és már száguldhatok is. Az első pálya bizony nagyon nem tetszik. A kezelőbillentyűk ugyan szabadon konfigurálhatók, de a joyt nélkülöznöm kell. El is megy a kedvem az egésztől. A korrekt véleményalkotáshoz persze több kell, ezért elkezdem gyűrni a játékot, s lám, a megítélésem egyre inkább megváltozik.

A LÉNYEG: TÖRÖKÖT FOGTAM, DE NEM ERESZT!

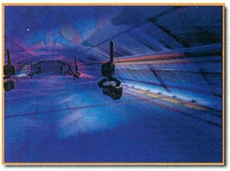
Nos, ennyi süketelés után nézzük, miről is szól az Extreme-G 2. Meglepő módon rendkívül hasonlít az előző számban tesztelt Mad Trax nevezetű programra. Igen, ez is egy futurisztikus arcade verseny, ebben az esetben motorokkal kivitelezve. „Nem az a szerelem első látásra", írtam egy hónappal ezelőtt a Mad Traxről, s az XG2-re fokozottan érvényes ez a kijelentés. Első nekifutásra nem igazán csillogtatja meg az erényeit, az ember könnyen átsiklik felette. Nehezíti a dolgomat az is, hogy ha például egy szimulátort valós környezetbe ültetnek, ott a kidolgozás megítélése sokkal könnyebb, mint egy ilyen viszonyítási alapot nélkülöző jövőbeni versenyé. Alaposabban körülnézve viszont rá kellett jönnöm, hogy a készítők a legnagyobb hangsúlyt a fényeffekteknek szentelték, nem is sikertelenül. Már a menükben kaphatunk némi ízelítőt ebből, a játékban pedig újra és újra tátva maradt a szám.

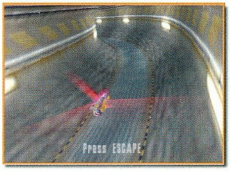
Játszhatóság szempontjából az XG2 felépítése példás, három nehézségi szinten van gyakorló mód, versenyezhetünk az idővel, s ha csak lövöldözni támadna kedvünk, ezt is megtehetjük, ilyenkor néhány lebegő „izé" lesz a célpontunk. Nem szabad megfeledkeznem a bajnokságról sem, hiszen ezek sikeres teljesítése után kaphatunk új pályákat, (összesen tizenkettőt) és az alapban tíz járgányból álló parkunkat is bővíthetjük. Ha mindez nem lenne elég, akkor a különböző helyszíneket háromféle nyomvonalon is bejárhatjuk, így bizonyosan kellő időre elfoglaltságot jelenthet az XG2. Az irányíthatóság még billentyűzetről is kellemes, viszont ne várjunk pontos szimulációt, nincsenek látványos csúszkálások és bukások, hiszen ez egy arcade játék! Az azonban mindenképpen dicséretet érdemel, hogy az ellenfeleink sem sínen közlekednek, ők is elvétenek időnként egy-egy kanyart.

A legfontosabb negatívum: kimaradt a multiplayer lehetősége, erre magyarázat lehet az, hogy eredetileg Nintendóra készült a program.

Összegezve: Szerintem igen jól eltalált játék az XG2. Jó néhány briliáns grafikai megoldás, egészen kellemes játékmenet, elfogadható hangok. A stílus kedvelői minden bizonnyal nem fognak csalódni benne.

Tony





90%

3DFX D3D

PROBE ENTERTAINMENT
ACCLAIM ENTERTAINMENT / www.aklm.com
Pentium 166 / 32 MB RAM / 30 MB HDD

95%
80%
90%

Cheat

SETTLERS 3

A gyorsabb építkezéshez nyomjuk le az F12-t, majd a játék leállása után ismét ezt a gombot. Ekkor egy percig az összes játékosnak gyorsabban épülnek az épületei.

WARGASM

A következő lépesekre van szükségünk:
- menjünk a war webre,
- válasszuk ki a térképet,
- majd valamelyik területet,
- válasszunk ki egy épületet,
- engedélyezzük a játék töltését,
- Mielőtt azonban kiválasztanánk, hogy hova érkezzen a megrendelt segítség, írjuk be az alábbi kódot: 40hourweeks majd nyomjuk le az ENTER-t.
- Lépjünk ki a főmenübe, menjünk be az Optionsba és kattintsunk rá a Detailsra.

Ha minden jól sikerült, akkor a cheat aktiválódott, a kurzorunk egy piros X lett. Ezután már mehetünk irtani rendesen.

EXTREME-G 2

Cheat Mode:
To activate the following cheat, enter one of the names below before racing.

Function	Name
NEUTRON	TRON mode
SPYEYE	felülnézeti kamera
SPIRAL	spirális képernyő
NITROID	végtelen nitro
MISPLACE	több fegyver a pályán
MISTAKE	végtelen fegyver
XCHARGE	végtelen lézer és pajzs
2064	WipeOut-mód
XXX	Turbo-mód
FLICK	negyedképernyő
PIXIE	képernyőköd eltüntetése

UPRISING 2

A kódok aktiválásához lépjünk be a chat-üzemmódba az M megnyomásával. Írjuk be az alábbi kódok valamelyikét, majd nyomjuk meg az ENTER-t:

chump legyőzhetetlenség,
dangerous végtelen fegyverek,
tuff ass szuper fegyverek,
dangerous chump végtelen fegyver és legyőzhetetlenség,
chump[Enter]chump szuper sebesség és legyőzhetetlenség,
way mo money 5000 egységgel nő a pénzünk,
slick öngyilkosság,
done pálya megnyerése,
yoyo legyőzhetetlenség,
stormy esős idő,
clearsky tiszta idő,
flurry téli időjárás.

COLIN MCRAE RALLY

A következő nevek használatával lehet elérni a cheat-üzemmódokat:

LOTTOWIN bónuszautó
HIPPO fantáziaautó
ALLWHEELS összkerékkormányzás,
DELOREAN Hover-mód,
GIANTLEAP kis gravitáció,
BORROWERS Micro Machines-mód,
ONTHEWALL pályák tükrözése,
INTHECLOUDS titkos pálya kiválasztása,
QUARRYVILLE titkos pálya kiválasztása,
TROLLEYPARK titkos pálya kiválasztása,
WILDAYWORLD titkos pálya kiválasztása,
BEEFCAKE Toyota Celica GT4.

SIM CITY 3000

A CTRL, ALT, SHIFT és a C billentyű megnyomására előbukkanó cheatablakba írhatjuk be a kódokat:

garbage in, garbage out összes „szemetes" épület elérhető,
power to the masses összes erőmű elérhető,
water in the desert összes vizes épület elérhető,
pay tribute to your king összes jutalom elérhető,
I love red tape összes rendelet elérhető,
let's make a deal összes kínálat,
nerdz rool nagyon fejlett ipar.

LORDS OF MAGIC: SPECIAL EDITION

A játék közben nyomjuk le a CTRL és a C billentyűt, hogy a cheatablakhoz juthassunk. A bingo begépelése után kapunk 200 aranyat, 200 sört és 200 drágakövet.

RAILROAD TYCOON 2

A TAB megnyomása után feltűnő másfajta kurzornál gépelhetjük be a kódokat:

„BigfootGold" arany győzelem,
„BigfootSilver" ezüst győzelem,
„BigfootBronze" bronz győzelem,
„Bigfoot" arany győzelem,
„BoBo" pálya elvesztése,
„King of the hill" kapunk 100ezer dollárt,
„Cattle futures" ismeretlen,
„Powerball" a cégünk kap 100 millió dollárt,
„Slush fund" a cégünk kap egymillió dollárt,
„Let me in" engedély az összes elzárt területre,
„Speed Racer" dupla sebességű vonatok,
„AMD103" az összes gépet AMD-103-má alakítja át a jobb profit eléréséért,
„Casey Jones" ismeretlen,
„Show me the trains" összes gép,
„Overtime" ismeretlen,
„Viagra" város nagyság növelése,
„Cattle Futures" egymillió a játékosnak,
„Overtime" az állomások dupla annyi árut rakodnak.

ROAD RASH 3D

A kódok aktiválásához nyomjuk le az INSERT-et, majd gépeljük be a kódok egyikét:

killmemrmurdoch öngyilkosság,
mistme istenmód,
speedme gyorsabb motorok,
jackpot új pálya,
mooo tehenek az égen.

WARGAMES

Az alábbi kódok kizárólag a single player módban élnek. Nyomjuk meg a T -t a kódok beírása előtt vagy a kódok helyett nyomjuk meg az F1–F4-ig a billentyűket:

sissy lőszert kapunk.

SCREAMER RALLY

A főmenüben gépelhetjük be az alábbi kódokat:

tramo összes pálya,
carbo összes autó,
leall összes nyelv.

WORMS: REINFORCEMENTS

A legelső cheathez írjuk be, hogy BOBJOB és máris mienk a Banana Bomb, a Miniguns, és a Sheep. Kipróbálhatjuk, hogy kiválasztjuk az F1 lenyomásával a bazookat, majd lenyomjuk egyszerre az F3-at és az F4-et, mire a wormunk gyorsan váltogatni kezdi a fegyverét. Ekkor kell megnyomnunk a SPACE-t a látványos tűzijátékhoz.

FIFA '99

A téli játék és a téli kommentár eléréséhez nincs más dolgunk, mint a win szót beírni a játék töltése alatt.

ESCAPE OR DIE TRYING

A kódokat a megadott helyeken kell begépelni, a sikeres aktiválást egy hang jelzi. Pálya választása a new game és a karakter kiválasztása után

Main menu

Sophia játszik sophia.
Karma játszik karma.

Game play paused

Teljes energia xul.
Teljes mana boz.
Mind a négy fegyver teljes kapacitáson jbb.
Mind a négy fegyver nagyobb kapacitáson math.
A védelem, a fegyverzet és a mágia szintjének növelése grabo.
Legnagyobb tudás mumu.
Ötven élet alex.
Összes varázslat rik.
Minden varázslat kap egy csillagot vince.
Teljes energia, mana, tudás, fegyverek, erő, ötven élet, teljes fegyvererő, négy csillag a varázslatoknak cachou.

Az ütközésfigyelés kikapcsolása: C + CTRL + Z és a kurzor billentyűk.

Összes varázslat, fegyver, extra élet, egészség, fegyver energia megszerzése: játék közben nyomjuk le a C+SPACE billentyűt.

WORMS II.

Pályakódok:

2	TIMETHEREWERE;
3	SOMESMALLWORMS;
4	WHOGOTVERYVERY;
5	ANNOYEDAND;
6	DECIDEDTO;
7	GOTOARMSIN;
8	ORDERTOWIPE;
9	OUTTHEIR;
10	VICIOUS ENEMY;
11	COUNTERPARTS;
12	THEYDEVELOPED;
13	SOMEREALLY;
14	COOLWEAPONSSUCH;
15	ASBANANABOMBS;
16	ANDMAGICBULLETS;
17	THEYTRAINED;
18	ALLNIGHTAND;
19	EVERYDAYSOTHEY;
20	WOULDBECOME;
21	PROFICIENT;
22	INTHEIRWORMLY;
23	WAYSSOMETIME;
24	THEYWOULDSHOOT;
25	GRANNIESJUST;
26	FORFUNANDLAUGH;
27	ABOUTITINTHE;
28	EVENINGTIME;
29	WEAPOLOGISEON;
30	BEHALFOFALLTHE;
31	TERRITORIESTHAT;
32	WEWENTTOTHE;
33	TROUBLEOFTRANSLATING;
34	WORMS2INTOBUTWE;
35	DIDNTHAVETIMETO;
36	TRANSLATETHESE;
37	PASSWORDSNOTTHAT;
38	THEYNEEDTOBEDONE;
39	WESUPPOSETHAT;
40	YOUAREREALLY;
41	EXPECTINGTO;
42	SEEAWONDERFUL;
43	CHEATMODEWHEN;
44	FINISHTHEMISSIONS;
45	ANDYOUARERIGHT.

Bear™

Uprising 2

Az Uprising első részét több okból nem játszottam végig: egyrészt akkor még nem volt 3DFx kártyám, másrészt igen lassúnak találtatott hozzá az otthoni gépem. A folytatásnál is hasonló problémákba ütköztem: bár a vudukettes megvolt, de a húzott 266-os MMX igen soványkának bizonyult. A program sebessége néha a játszhatatlanság határát súrolta, de végigküzdöttem magam rajta. Azt hiszem, megérte! Elöljáróban el kell mondanom, hogy az Uprising 2 nem könnyű játék, végig jelentős túlerő ellen kell majd küzdenünk.

Most következzen egy rövid sztori (a teljes történet időrendbe szedve megtalálható a kézikönyvben).

Az első részben sikeresen lenyomtuk a Birodalmat (illetve aki végigküzdötte), és mindenki örülhetett a nagy függetlenségnek. Egy apró dolog viszont kikerült a figyelem középpontjából: a Birodalom eredetileg az idegenek távoltartására jött létre. Alig száz év múltán a Kri'iSaran (más néven Trych-Trichordata Sauriformis Sapiens) faj máris az emberlakta világ határán ólálkodik...

A játékban a New Alliance egyik parancsnokát alakítjuk. A cél egyértelmű: ki kell söpörni az idegen fattyúkat a Galaxisból. A feladat teljesítése nem könnyű, a Trychek hadi technikája igen fejlett és jelentős utánpótlással is rendelkeznek. Nem teljesen ismeretlenek, de a róluk szóló adatbázis legalább százéves információkat tartalmaz és sok helyen hiányos. Ráadásul nincsenek egyedül. A Trychek oldalán állnak a Cormerran Union Forces csapatai.

A központi birodalomtól elszakadt földiek alapította egyesülés fegyverzete és technikája szerencsére elég ósdi, legyőzésük nem nagy feladat. Általában a Trychekkel együtt szoktak megjelenni a színen – vesztükre. Egy másik idegen faj – az Androkulanok – is feltűnik pár küldetésben. Ők is a Trychekkel együtt szoktak mutatkozni, fegyverzetük és haditechnikájuk közepesen fejlett.

A játékban három kezdési pozíció található. A második és harmadik rövidebb utat jelent a győzelemig, viszont kevesebb pénzt is. A harmadik pozícióban 1,2 millió

kredittel kezdünk, amiből alaposan bevásárolhatunk épületeket és egységeket egyaránt. Ez soknak tűnik, de ha az elejéről kezdjük a játékot, akkor majdnem kétszer ennyi pénzt tudunk összeszedni. Belátható, hogy az első bekapcsolódási pontnál célszerű elkezdeni a játékot. Egyrészt lesz időnk kitapasztalni a játék menetét, másrészt sokkal jobban fel tudjuk tápolni magunkat és az egységeinket.

A feladatokat az idegenek által megszállt bolygók felszínén kell végrehajtani. Az eseményeket közvetlenül a hadszíntérről kell irányítanunk, egy speciális Wraith tank pilótafülkéjéből. Járművünk kimagaslóan jobb a többi harci egységnél, erősebb páncélzattal és brutálisabb fegyverzettel van felszerelve. Ez viszont nagyon szükséges, mert az ellenség elsődleges célpontjai mindig mi leszünk. Ez persze jó is egyben, hiszen magunkra vonva az ellenség figyelmét a többi egységünk jobban érvényesülhet. A Wraith fegyverzete kezdetben csak egy átlagos lézer és pár tucat rakéta. Később a küldetések teljesítése után kapott pénzen vásárolhatunk erősebb páncélzatú Wraith-t, és jobb fegyverzetet is.

Egy adott küldetés értékelésekor mindig megtudhatjuk, hogy milyen pontosan teljesítettük a kiszabott parancsot. A maximális jutalmat csak akkor kapjuk meg, ha minden rendben és utasítás szerint ment. Eleinte kevés lesz a honorárium, és nem igazán jelent nagy érvágást pár ezer kredit elvesztése.

A későbbiekben egy-egy elbaltázás miatt akár 60–80 ezret is bukhatunk, ami viszont már igencsak számít. Nem egy küldetést kezdtem teljesen elölről, mert keveselltem a végén a pénzt. Nagyon fontos, hogy MINDIG a kapott feladatra koncentráljunk, a mellékes dolgok nem számítanak. Nem egyedül kell megnyernünk a háborút! Mindig csak részfeladatokat kapunk: apró, de nagy jelentőséggel

bíró, stratégiailag fontos küldetéseket. Feladatunk lesz majd az utánunk érkező nagyobb csapatok leszállásának biztosítása, speciális ellenséges épületek megsemmisítése, az utánpótlásvonal elvágása, az evakuálás megakadályozása, az agymosásra ítélt társaink megmentése, és még sok hasonló idegőrlő mutatvány. Ha ezekre koncentrálunk, hamarabb végzünk a pályával és a pénz is több lesz. Ez nagyon fontos!

A játékmenet az előző rész óta semmit sem változott. A valós idejű stratégia ötvözése a 3D-s akcióval nagyon jó ötlet volt. Az Uprisingban a stratégiai rész kicsit eltér a megszokottól. A legelső feladat a bázis alapítása. Ez egy Command Bunker elfoglalásával (F11) kezdődik. Ha sikeresek voltunk, akkor máris megérkezik a Citadel épülete (a levegőből dobja le egy szállítóhajó, hasonlóan, mint a többi épületet). Ez a Command Bunker védelmét látja el, és az alapfeltétele annak, hogy egyáltalán bármilyen épületet felhúzhassunk. Az Uprising 2 egyik legnagyobb nehézsége, hogy csak meghatározott mennyiségű épületet építhetünk. Egy Command Bunker mellé egy, kettő vagy három épület telepíthető. Az egységek és épületek mind energiába kerülnek, tehát a legelső épület egy Power Station lesz. Utána a különféle egységek gyárai következnek, később gondolkodhatunk az Upgrade épületeken is. A bázis védelmére maximum négy darab löveget rakhatunk le. Ebből három féle van: hagyományos Turret, SAM légi elhárító rakéta, és Patriot légicsapás elhárító löveg. Általában 3 Turret és 1 SAM-site megteszi a dolgát.

A különféle harci egységeket egy speciális technológia felhasználásával a pálya bármely pontjára, közvetlenül a nekünk megfelelő helyre lehet teleportálni. Az egység az adott gyárban „termelődik”, ha elkészült, akkor bevethető. Sajnos, amíg egy egység nem kerül bevetésre, addig új sem „termelődik” a gyárban.

Az Uprising második része már tartalmaz olyan dolgokat is, amik az elsőben még nem voltak megtalálhatók. Az első részben sokszor megesett, hogy a terepen össze-vissza kószáltak olyan egységek, amelyeknek azon a helyen már semmi dolguk nem akadt. Ezekkel, sajnos nem tudtunk mit kezdeni. Most más a helyzet. Lehetőség van az egységeink irányítására, de persze korántsem olyan szinten, mint mondjuk a Dune 2000-ben. Egy tanknak parancsot adhatunk, hogy menjen arrébb, de sajnos pontos pozíciót nem lehet meghatározni. Kiadható olyan parancs is, hogy támadjon vagy védjen egy másik járművet, épületet. Ha már egyáltalán nincs szükség egy egységre, akkor egyetlen gombnyomással elteleportálhatjuk a terepről, így visszanyerhető némi energia. Egységeket és épületeket nemcsak a parancsnoki tankból tudunk kihelyezni, hanem a Citadelek lövegpozíciójából is. Ez sokszor jól jön, hiszen egy ellentámadás esetén nem kell hazamennünk a bázis védelmét megerősíteni, mert a Citadeltorony lövegpozíciójából telepíthetünk új lövegeket vagy hívhatunk új tankokat stb.

A grafika nagyon sokat javult. A küldetések mindig más helyszínen játszódnak, így a terep is mindig változó. A sivatagos táj után ugyan kevésbé lesz barátságos a jeges világ, a savas tavakkal borított bolygófelszín, vagy a kis szigeteket körülvevő lávatenger, de a látvány szempontjából nagyon sokat számít. A grafikusok jó munkát végeztek, és ez minden új pálya kezdésekor tudatosul bennünk. Az egységek és épületek grafikája átlagosnak mondható, de az előző részhez képest azért itt is jelentős a javulás. Az átvezető animációkon viszont látszik, hogy körülbelül egy hét alatt készültek –ez egy kicsit ront az összhatáson. A hangok egészen jól sikerültek, és remekül megadják az alaphangulatot. Az Uprising 2 szerintem jó játék, érdemes rászánni az időt.

SakmaN
sakman@vogel.hu

A Cyclone Studios az Uprising második részéhez egy küldetéskészítő programot is mellékelt. Ez teljesen megszokott dolog a játékfejlesztők részéről, legalábbis manapság. A legjobb dolog, hogy a szerkesztővel készített pályák szabadon terjeszthetők – (felrakhatók az Internetre), így előbb-utóbb hatalmas mennyiségű – általában használható minőségű – pálya készül el egy adott játékhoz. Ez jelentősen meghosszabbítja a játék kifutási idejét, és nagymértékben hozzájárul a további eladásokhoz. A szerkesztő program használata nem túl egyszerű, a gépkönyv vagy húsz oldalon keresztül foglalkozik a lehetőségek ismertetésével. Nemcsak multiplayer, hanem nagyon jó single player pályákat is készíthetünk vele.

SCENARIO EDITOR

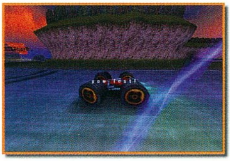
Helyhiány miatt...

Ebben a hónapban is akadt néhány olyan játék, amelynek már nem maradt hely a többi lapon. Méltánytalanság lenne azonban kihagyni ezeket, mivel a maguk nemében kellemes kikapcsolódást nyújthatnak egyszerűségükkel és látványos megjelenítésükkel. A patinás nevű Psygnosis lesz a főszereplője ennek a két oldalnak, hiszen négy újdonságukkal is megismerkedhetünk. A cég neve ugyan nem cseng olyan jól a PC világában, mint egykor az Amigán, ennek oka azonban az, hogy ők a PSX piacot részesítik előnyben manapság. Kiadott játékaik stílusán is jól érezhetők a konzolos jegyek.

Rollcage

Mióta elterjedtek a 3D kártyák, gyakran meglepődhetünk, hogy a kerekekkel ellátott szerkezeteknek még milyen versenyeit lehet elképzelni. A destruktivitást kedvelők egy új „autós” őrületben élhetik ki magukat a RollCage-dzsel. Azért valljuk be, mindannyiunknak jól esik néha egy kis féktelen száguldozás, főleg ha egy elpusztíthatatlan járművet kapunk kezeink közé.

A lényeget ezzel el is mondtam. Az már csak körítés, hogy futurisztikus, távoli világokban versenyezhetünk gyakorlatilag szabályok nélkül, olyan járművekkel, amelyek semmilyen akadályt nem ismernek. Ha egy ütközéstől fejre állunk, semmi gond.



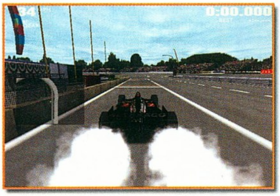
A járműveknek nincs felső vagy alsó oldaluk, így bárhogy esik le, megy is tovább. Míg más játékokban arra törekednek, hogy minél élethűebben jelenítsék meg a kocsik töréseit, itt egyszerűen törhetetlenek.

A tereptárgyak azonban már nem ilyen ellenállóak, mivel könnyen szétrobbannak, ha nekik ütközünk. Az akadályok mellett az időjárás is megnehezítheti haladásunkat. Persze ne kisebb őszi záporokra gondoljunk. Sorozatos meteor becsapódások, hatalmas energiájú villámok és több száz km/h-s sebességű szélviharokkal kell számolnunk. Az igazi ellenfelek, persze ugyanolyan sebezhetetlen járművet vezetnek, mint mi magunk. A pályáról begyűjthető fegyvereket alkalmazva azonban kisebb nagyobb előnyre tehetünk szert, például amíg a rakétával eltalált ellenfél járműve visszahullik kerekeire.

A száguldás mellett a fő élményt a vizuális megjelenítés biztosítja. Ilyen grafikáért érdemes volt 3D kártyát venni, és ha már van, akkor az ilyen látványos játékokat sem szabad kihagyni.

Newman/ Haas Racing

Ha sárvédő nélküli versenyautókról és zárt pályákról van szó, feltehetően a Forma 1 jut eszünkbe. Akik azonban a legnagyobb „istállókhoz” bekerülnek, azok már korábban alaposan bizonyították képességeiket más versenyeken. A Newmann/Haas Team (ahol az első név Paul Newmannt rejt) egy 1983-ban alakult meglehetősen sikeres cart csapat, amely ma saját pályával rendelkezik Milwoukeeban, és története során olyan nevekkel büszkélkedhet, mint Mario Andretti és Nigel Mansell.



A játékban részletes információkat találhatunk a csapatról, a versenyzőkről, valamint a pályákról egyaránt.

A megjelenítésért a Psygnosis F1 engine a felelős, így arra nem lehet panasz. A kocsi rengeteg paraméterét beállíttathatjuk a bokszban. Az erre vonatkozó utasításainkat vezetés közben is kiadhatjuk, majd a bokszba beállva el is végzik azokat. Az ütközések és az ebből eredő sérülések szimulációjára komoly hangsúlyt fektettek a fejlesztők. Nem lesz ritka, hogy a sérült kormánymű elhúzását visszatartva tesszük meg az utolsó köröket, mert javításra kiállni a verseny biztos elvesztését jelentené. Akik már fejből ismerik mindegyik F1 pálya összes kanyarját, azoknak végre itt egy érdekes kihívás, az amerikai bajnokság elnyerésére.

Proboarder

Egy számomra új, számítógépes sportág, a snowboard. Mint már megszokhattuk a sportjátékokban, itt is a sportág valódi élmezőnyének képviselőit személyesíthetjük meg egy-egy lesiklás erejéig. A lényeg a látványos mutatványokban rejlik. Ezt különböző tereptárgyak bevonásával lehet fokozni. A képek – azt hiszem – magukért beszélnek. Havas hegyek, látvány hegyek és iszonyú hangerővel bömbölő MP3 zenék. Arra a fogadalomra pillanatok alatt rávett a játék, hogy az életben soha nem állok havas lejtőn deszkára!

Pro 18

A golf játékok komoly múltra tekintenek vissza annak ellenére, hogy csak az utóbbi években képesek gépeink olyan grafikai megjelenítésre, amely már vetekszik a tévében látható közvetítésekkel. A Pro18 Golfban három igen kellemes helyszínen vehetünk részt különböző golfeseményeken.
A helyszínek megjelenítéséhez nem használtak fel semmilyen korábbi adatot, térképet, hanem inkább egy korszerű térinformatikai módszerrel elkészítették a golfparadicsomok 3D térképét légi felvételek segítségével. A profi játékosok sem maradtak ki a digitalizálóból, így velük is csaknem ugyanúgy találkozhatunk, mint egy tévéközvetítésben. Mivel nem csak játszhatunk valamely golf bajnok bőrébe bújva, de ellenfeleinket is ők személyesítik meg, ezért számos felmérés eredményét veszi figyelembe a gépi játékos annak megfelelően, hogy a megmintázott játékosnak milyenek a szokásai, az erősségei, illetve a gyengéi.

A játék felépítésében a legfontosabb szerepet az interaktív tévéközvetítés kapta. Profi golfközvetítők vezetik a műsort, számos eseményről tudósítanak játék közben, míg mi magunk csak egyetlen játékost alakítunk az egész műsorban.

Egy golfjáték kezelésében már nem könnyű újdonsággal előlépni, de a Pro18 mégis megpróbálta. A szokásos három kattintásos ütés helyett itt négy kattintással határozhatjuk meg az ütés erejét, az ütő fejének állását, valamint a csavarás mértékét (Draw, Fade). Bármennyire is bizonygatják, hogy mennyire élethű a játék kezelése, azért én nem indulnék el golfozni egy háromgombos soros egérrel – bár soha nem lehet tudni...

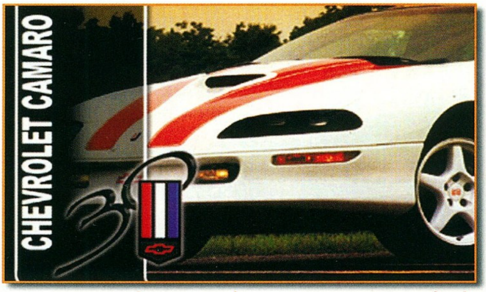
Persze mindez még csak a kezdet, készüljünk fel a datadiskek áradatára.

Eliminator

Ismét egy mozgalmas akció, melyben egy föld felett lebegő szerkezettel kell utat vágnunk szabadulásunkhoz. A választható járművek két fegyverrel rendelkeznek. Az elsődleges részére mindig jut lőszer, ám hatékonysága a begyűjthető kiegészítőkkel növelhető. A másodlagos fegyver lőszerét a pályákon találhatjuk meg, leggyakrabban elpusztított ellenfelek által hátrahagyva. A járművek mozgatása összetettebb annál, hogy billentyűzetről könnyű lenne, így érdemes valami joypaddal próbálkozni. Az ellenségek repülő, lépegető és helyhez kötött, telepített változatával találkozhatunk. Akadnak azonban olyan részek is, ahol logikai feladatok megoldása segít a továbbvezető út megnyitásában. A kezelést tovább bonyolítja, hogy a célpontok magassága egy igazi 3D játéknak megfelelően változó és nekünk kell a lövési szöget beállítani. Változatos pályák és rengeteg ellenfél teszik mozgalmassá a játékot, ami egy igazán kellemes képviselője az egykori shoot-them-up és platformjátékok mai 3D-s változatainak.

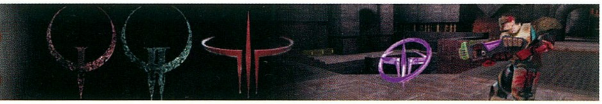
Test Drive 5

Az egész még a 8 bites időkben kezdődött és olyan mély nyomot hagyott sokakban, hogy e két szó hallatán általában kellemes emlékek törnek elő múltunkból. Az egyik oldalon sziklafal, a másikon szakadék és előttem egy Ferrari F40 műszerfala. Több se kellett, akkor. Most azonban más a helyzet. Nem igazán emlékszem, hogy lett volna olyan ötlet, aminek az ötödik folytatása még különösebb érdeklődést válthatott volna ki. Az ötödik TD semmi olyannal nem tud elkápráztatni bennünket, amit még ne láttunk volna. De azért nézzük, mi is az, amit megtalálhatunk benne.
A legjelentősebb eleme a helyszínek sokasága. A számos földrészen, nagyvárosokban járva ráismerhetünk az eredeti utcákra, épületekre, hidakra. Csak egyetlen olyan várossal találkoztam a játékban, melyről van némi képi ismeretem – ez Moszkva. A Vörös tér, a Mauzóleum, a Hadtörténeti Múzeum mind ismerősen helyezkednek el a játékban is. Az egyetlen zavaró jelenség a korlátozottság. Mindenhol csak korlátok, kerítések és falak, amellett, hogy a TD3-ban áttérve a vektoros megjelenítésre már szabadon lehetett a szántóföldeken és a karámokon átgázolni. Persze, azért számos olyan tulajdonsága és lehetősége megmaradt a TD5-nek, ami már a korábbi részekben is szerepelt, de ezekre kár is vesztegetni a szót. Összességében nem jelent már akkora előrelépést, mint az első rész, bár a TD6-ot sem fogom elkerülni, ha egyszer megjelenik.



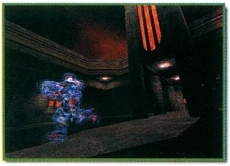
Lázi

Quake rovat



Mióta előző alkalommal megjegyeztem, hogy a Ritual nem mutat nagy aktivitást a Sinnel kapcsolatban, fény derült némiképp az ő helyzetükre is. Leginkább letörtek. Csalódottak, mert a magazinok világszerte eléggé lehúzták többéves munkájukat a hibák miatt, annak ellenére, hogy az 1.01 végül is szinte mindent kijavított. Fogy a Sin a boltokban, de közel sem annyira, mint egy bizonyos 1/2 Life. Olyan hírek terjednek, hogy például az Activision francia részlege nem is szándékozik majd forgalmazni az előbb említett Wages of Sin küldetéscsomagot (ami időközben elkészült, talán már kapható is mostanra), egyszerűen, mert annyi problémát okozott nekik az eredetileg megjelent játék a hibáival. Azért mégsem csak szomorkodva ülnek a Ritualnál, megkezdték az első próbálgatásokat a következő munkájukhoz, közben pedig tőlük telhetően segítik felélénkíteni az érdeklődést a Sinnel kapcsolatban. Lesz tehát CTF, elég egyedi módon: az ő programozóik és designereik összedolgoznak külsős "amatőrökkel". A WoS-ben pedig – és vele egyidejűleg letölthetően is – jön az 1.02-es frissítés, ezúttal a régi elmentéseket sem kell majd kidobni, bár alighanem kevesen játsszák most a Sin single-player küldetéseit.

Mindeközben a QuakeWorld-rajongók tábora rendíthetetlenül vitatkozik a Quake 2-t jobbnak találókkal arról, hogy milyennek is kéne lennie a Quake 3: Arena játékmenetének. A külsőt nem sokan kritizálják (elég megnézned a mostani képeket :)), annál inkább azonban azt, hogy a fegyverek, a mozgás, mindenféle apróság milyen legyen. Néhány dologban sikerült csak mindkét félnek egyetértenie: nem szívesen lennének az id helyében. Bármelyik stílusnak is kedveznének, maradna vagy nőne a "Quaker-társadalom" megosztottsága. A kettő keveréke vagy valami teljesen új ez pedig esetleg már senkinek sem tetszene.



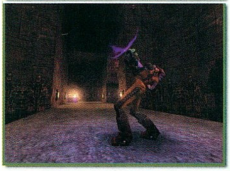
Bármelyik Quake-et is korai lenne temetni csak a Q3A megjelenésének közelsége miatt. Lt. Dan – tapasztalt single-player pályakritikus – is úgy reméli, hogy a hármas Quake csupán multiplayer volta miatt, sok pályakészítő figyelme visszafordul majd a Q2-re. Akár jelenleg is találhatsz órákra való letöltést és kikapcsolódást új, Q2 egyjátékos küldetésekkel. A frissen nyílt Arcadia "Top Ten" pontjában kényelmesen levadászhatod a szavazatok alapján tíz legjobbnak ítéltet. Javuk Neil Manke zseniális alkotásai. Nem sajnálta az időt teljesen új textúrákra, modellekre vagy éppen kidolgozott történetre sem.

Ingyen van ez is, ugyanígy nem kell fizetned a Gloomért sem, még ha a Team Reaction többhónapnyi munkája is fekszik benne. A legújabb Q2 csapatjáték-módosítás a Gloom, hol az emberek csapata és az idegen lények nem igazán értik meg egymást. A legkézenfekvőbb megoldást választva természetesen a szembenálló faj teljes kiirtását tűzték ki célul, ez pedig az "újraéledési helyeik" elpusztítását jelenti. Előbbieknél ezek a teleportok, utóbbiaknál a tojások. A pontjaidért cserébe aztán fokozatosan egyre erősebb karakterre válthatsz, de végig hasznosak és szükségesek maradnak még az alapmérnökök, illetve a tojásrakók is.

fdsOft
fdsoft@pganet.com

QuakeFény 3
http://qf3.deffifilm.hu
Ritualistic
http://www.ritualistic.com

Arcadia
http://www.katalystic.com/arcadia/
Gloom
http://www.planetquake.com/rxn/gloom/
Quake.hu
http://quake.pganet.com



Egy hónapja lezajlott a QuakeFény 3, azóta talán már a kedélyek is lecsillapodtak. Ezeket persze sikerült ismét felborzolni, ahogy azt sokan már jó előre megjósolták. Elvégre lehetetlen olyat cselekedni, ami mindenkinek tetszik... Most fordult elő az a helyzet, hogy azoktól, akik csak a verseny kedvéért látogattak el az Almássy térre, a party után szinte csak panaszt lehetett hallani. Azoknak viszont, akik csupán látogatóként futottak be a rendezvényre – ismerősökkel, barátokkal találkozni – a belépődíjat leszámítva kevés dolog szeghette kedvét.

Kivéve, persze ha gépet is hozott, s gondja akadt a hálózattal; esetleg ha sikertelenül végződött a székbecserkészési hadművelete. Tovább sajnálkozni aligha érdemes. Biztosan mindenki tanult valamit – még ha eredeti célja szerint inkább szórakozni ment volna oda. ;) Hogy mit hoz a jövő, az majd elválik, a QF2 és a QF3 főszervezője, Doominator szeretne egy "minden eddigit felülmúló" QF4-et. Új helyszín, sokkal komolyabb szervezés, még több versenyszám és játék. JamesB és társai (lásd: az eredeti QuakeFény) inkább szeretnének specializálódni kizárólag Q1-re, ha már ezúttal sem sikerült minden meghirdetett összecsapást megtartani. No és persze valóban érdekesen hangzana a QuakeFény név, ha mondjuk a StarCraft, megtűrt magánszórakozásból szintén versenyszámmá léphetne elő. Majd elválik, lesz-e két party is gyors egymásutánban, mindenesetre a választék sosem árt.

▶QUAKEFÉNY 3

OLD MAN

Tuningműhelye

HardWerem-96 KFT

Budapest, VI. Csengery-u.55.

Telefon: 3-326-841, 06-20-244-647

Nyitva: 9-18 óráig, pénteken 9-17 óráig

- Válogatott processzorok -

- A legújabb Pentium, és Pentium II. alaplapok -

- Csúcs tuning-konfigurációk -

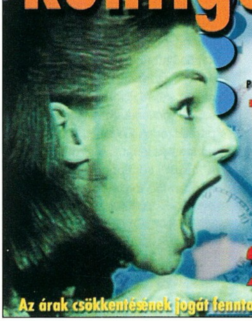
E-mail: oldman@mail.matav.hu

Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver/

LORD COMPUTER

1149 Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123.
Telefon: 469-6000, 222-1270 Fax: 469-6006
H-P: 10-18h Faxbank: 233-3666/1024##

Brutális gép konfigurációk!



BRUTAL

PII Celeron 333-A (128k), 64MB SD RAM, 6.4 GB HDD, 32x CD

129 000.-

BEaST

PII Klamath 350, 128MB-100 SD RAM, 10.2 GB HDD, Asus 40x CD, voodoo2 16MB, 15" monitor

219 000.-

Az árak csökkentésének jogát fenntartjuk! Az árak áfa nélkül értendők.

NETWORK GAME CENTER

COMPUTER CLUB

SZAKÜZLET ÉS SZERVÍZ

A CLUB:
- 10 GÉP (P200 - PII 333)
- GYORS HÁLÓZAT
- 3DFX KÁRTYÁK
- SB HANGKÁRTYÁK
- JOYSTICK
- FEJHALLGATÓK
- ELKÜLÖNÍTETT BOXOK
- 17"-OS MONITOROK (AZ ÖSSZES)
- ÚJ JÁTÉKOK (ÉS RÉGIEK)
- FERGETEGES HANGULAT
- 3 FÉLE TAGSÁGI RENDSZER

ÁPRILIS 1-TŐL 4-IG NGC SZÜLINAP !

EZ NEM TRÉFA !

ÁPRILIS 1-ÉN LESZÜNK 1 ÉVESEK, EZÉRT ÁPRILIS 1-TŐL 4-IG MINDENKI 50%-OS KEDVEZMÉNNYEL JÁTSZHAT ÉS VÁLTHAT TAGSÁGIT !!!

AZ ÜZLET:
- ADÁS, VÉTEL, CSERE
- SZERVÍZ, INSTALLÁLÁS
- ÚJ ALKATRÉSZEK ELADÁSA
- HIRDETŐTÁBLA AZ ÜZLETBEN

NYITVATARTÁS:
- MINDEN NAP ESTE 10-IG
- HÉTVÉGÉN 11-TŐL
- HÉTKÖZNAP 10-TŐL

MINDEN NAP ESTE 10-IG NYITVA AZ ÜZLET IS !!!

VI. KER. ZICHY JENŐ U. 43.

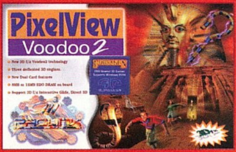
3532592

PixelView

VISUAL MEDIA

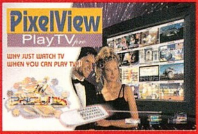
WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

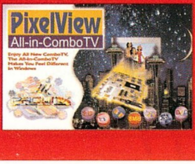
- 3Dfx II Voodoo2:
  3x 3Dfx chip
  12MB EDO RAM
  3D-s játékok:
  Forsaken,
  Incoming,
  G-Police



- 3Dfx Voodoo2 Banshee:
  16MB, AGP busz
  játékok

- PlayTV pro:
  PCI TV-tuner kártya
  Beépített teletext
  Video + Audio capture
  FM rádió (opció)





- All-in-Combo TV:
  Intel 740 chip AGP busz
  3D VGA 8MB SDRAM
  Philips TV tuner (overlay)
  FM rádió + Teletext
  Videó digitalizálás + „képlopás"
  Távirányító hardver
  DVD/MPEG II szoftver

Interaktív nyelvtanulás

INTERAKTÍV NYELVTANULÁS ANGOL NYELVEN

Új nyelvtanító termékcsaláddal jelentkezett a Cyberstone Entertainment és az Automex Kft. A szerkesztőségbe több – újdonságokkal kecsegtető – ismertető, prospektus és egy már kész dobozos termék érkezett, ez utóbbi a LANGMaster interaktív angol Nyelvész sorozatból a középhaladó szintű “csomag”. (Amint az majd a későbbiekben kiderül, itt a csomag szónak külön jelentése van.) Ez a változat a legbővebb tehát jól reprezentálja a sorozat többi elemét.

INSTALLÁLÁS, TESZT

A telepítésben semmi extra nem volt, hacsak az nem, hogy a szótárprogramot külön fel kellett installálni. (Célszerű ügyelni arra, hogy mindent ugyanabba a könyvtárba telepítsünk). A telepítő elhelyez egy Tutorial parancsikont is a programok között, melynek segítségével megismerhetjük a program kezelését, felépítésének filozófiáját (mindenképpen hasznos egyszer elindítani). Az installáláskor egyébként tizenhatféle nyelv közül választhatunk. (A segítségek szövege lesz ilyen nyelvű.)

A program komplett történeteket (könyveket) dolgoz fel, melyek fejezetekre oszlanak. (Ezeket a történeteket természetesen átdolgozták az adott nyelvi szintnek megfelelően.) A fejezetet úgy érdemes kezdeni, hogy meghallgatjuk a sztorit, ennek megértését rajzolt képek (dia) segítik. Ezután rövid szövegértés-tesztek következnek (itt is szóban teszik fel a kérdéseket), majd a megértés elmélyítésére végigolvashatjuk a szöveget miközben a narrátor el is mondja azt. Lehetőség nyílik közben bármikor megállni, ismételni, az ismeretlen szavakról segítséget kérni (a szótártól, amely természetesen direkt módon kapcsolódik a kötetekhez). Sőt, ezeket a szavakat el is raktározhatjuk, hogy az úgynevezett Re-Wise módszerrel (a program része) megtanulhassuk őket. Ezek után ismét tesztek következnek: például igaz–hamis teszt (szóban elhangzó) állítások a szöveggel kapcsolatban, kép kiválasztás (egy adott – szóban elmondott – mondat melyik képre illik leginkább), hiányzó szavak pótlása stb. Gyakorolhatjuk a párbeszédek kiejtését, hangsúlyozását, ismét megnézhetjük a “mozit”, sőt tippelhetünk, arra is hogyan fog folytatódni a történet. Egy könyvet ily módon végigolvasva, végighallgatva észrevétlenül sajátíthatjuk el az angol nyelvet. Érdekesség, hogy lehetőség nyílik biztonsági mentés készítésére is, amelynek segítségével egyrészt visszaállíthatjuk az esetlegesen megsérült beállításainkat (azt például, hogy hol tartottunk a tanulásban), másrészt szinkronizálhatjuk a haladásunkat, ha a programot egyszerre otthon is és a munkahelyünkön is használjuk. A programot többen is használhatják, mindenki a kezdéskor megadott nevére hivatkozva, a saját beállításaival és eredményeivel dolgozhat.

A SZÓTÁRRÓL

A szótár angolul magyarázza el az angol szavakat, tehát azok nem tudják igazán használni, akik még nem értik a nyelvet. Mivel hangosszótár, ezért mindent szót ki lehet vele mondatni, sőt a szavakra vonatkozó példamondatokat is. (Nekem külön tetszett, ha például egy szót a múlt idejű alakjában kerestem, akkor is megtalálta.) Mivel 283 ezer szó 40 ezer szócikk és 30 ezer példa található a korongon, ezért minden szükséges elem rajta van, ami a leckék megoldásához kellhet.

ÉRTÉKELÉS

Mivel láttam már néhány nyelvoktató programot, feltettem a kérdést magamnak: miben új, mitől másabb ez a szoftver, mint hasonló nyelvoktató társai? Nagyon tetszett az a megközelítés, hogy érdekes történetek feldolgozásával (neves szerzőktől) lehet tanulni. A tanárnők egybehangzó véleménye szerint: a gyakorlatok jók, változatosak és mindenekelőtt nem unalmasak, az eredeti angol kiejtés sebessége sem gyors, tisztán érthető. Ez utóbbi semmiképpen sem hátrány, hiszen a program nagy hangsúlyt helyez a szövegértésre. Érdekes lehetőség, hogy ha van mikrofonunk (nekem épp nem volt kéznél), akkor a program adott részeknél lehetőséget ad arra, hogy kiejtésünket csiszoljuk (összehasonlítsuk az általunk felvettet az eredetivel). Ez a program főleg otthoni használatra, tanulásra alkalmas, hiszen beépített tanára van. Ami egy kicsit furcsa volt, hogy az elementary szint nekem nem feltétlenül a középhaladót jelenti, de sikerélményt okozott, hogy szinte mindent értettem a könyvekben ezen a szinten is.

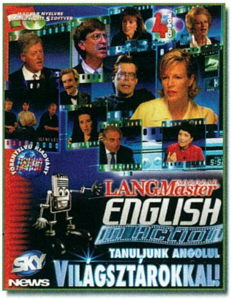
A SOROZAT TOVÁBBI TAGJAIRÓL

Tulajdonképpen itt több sorozatról is szó van. A Nyelvész sorozat tíz megvásárolható, dobozos terméket jelent, három szintre osztva: kezdő (beginner), középhaladó (elementary), haladó (intermediate). A szintekhez háromféle CD-ROM összeállítás vásárolható: a “kurzus” egy CD-t tartalmaz (ez egy könyvet dolgoz fel), a “pakk” négyet (ebben benne van az előbbi), míg az 5 CD-s “csomag” pluszban tartalmazza a külön is megvásárolható (aki utána számolt volna, ez a tizedik elem:)) szótárat, a Collins Cobuild Student's Dictionary-t. A tananyag a Heinemann Readers sorozat tankönyveire épül. A feldolgozott írások (könyvek) egyike-másika nem is akárkitől származik, csak példaképp néhány cím és szerző: The Sign of Four (Sir Arthur Conan Doyle), The Picture of Dorian Gray (Oscar Wilde).

Ehhez a sorozathoz még további köteteket is terveznek megjelentetni ez lesz az Upper Level, olyan kötetekkel, mint a Bleak House

(Charles Dickens) és az Of Mice and Men (John Steinbeck).

Az "English in Action" sorozat úgy próbál kedvet csinálni a nyelvtanuláshoz, hogy hírességek tévéinterjúit dolgozza fel. A négy különböző termék címe magáért beszél: Filmcsillagok, Popsztárok, Világhírű írók, Üzletemberek& politikusok. (Létezik egy Tanuljunk angolul világsztárokkal című csomag is, ami az előző négyet tartalmazza.)



A videofelvételeken szerepel (segítségükkel tanulhatunk) például Kim Basinger, Tom Hanks, Joe Cocker, a teljes Genesis, Stephen King és a végére a legjobbak ("a két Bill") Bill Clinton és Bill Gates. (Ha senki más nem is ismert, de ez a két név…)

A Heinemann TOEFL sorozat háromféle termékből áll: Az első az Előkészítő kurzus, a második a Gyakorló tesztek címet kapta, melyek itt is önmagukért beszélnek. (A harmadik csomag az első kettő együtt.) Mit is takar a TOEFL rövidítés? Ez (Test of English as a Foreign Language) egy nyelvvizsga, amely az egész világon elfogadott. Nehézségre körülbelül a mi felsőfokú nyelvvizsgánknak felel meg (de legalább is nehezebb, mint egy középfokú). Akkor lehet rá szükségünk, ha külföldön, angol nyelven szeretnénk tanulni (például valamilyen ösztöndíjjal, ekkor ugyanis feltétel lehet a TOEFL nyelvvizsga megléte vagy letétele.)

A minimális hardverigény egyik sorozatnál sem túl magas, a manapság gyakori számítógépek játszva teljesítik a feltételeket. (Mindegyik program(sorozat) Windows felületen fut, a nyelvész elviseli a Windows 3.1-et is, az English in Action és a TOEFL "csak" Windows 9x-en vagy NT-n indítható.

Lóti

Automex
1077 Budapest,
Wesselényi u. 21
Tel.: 461-5700 Fax: 461-5799
www.automex.hu
INFO

Frag Master

TALLÓZÓ

IRÁNYÍTS KÉT KÉZZEL!

Aki ismerős a játékvezérlők világában, az tudja, hogy a Thrustmaster név a minőséget, a megbízhatóságot és a legfrissebb technológiákat jelenti, legyen szó akár botkormányról, kormányról, gamepadről stb. A cég most, egy a szokványostól eltérő, egészen újfajta vezérlőt fejlesztett ki. Feltéve a kérdést: mi most a legkelendőbb játéktípus? Igen, az FPS azaz a First Person Shooter. Quake, Sin, Half Life, Heretic és még hosszú oldalakon keresztül sorolhatnám a már megjelent és a megjelenésre váró játékok címeit. Valamire való játékfejlesztő cég (amely egy kicsit is ad magára) mindenképpen megjelentet legalább egy FPS-t (még ha nem is sikerül mindenkinek a legjobbat készíteni), hiszen abból biztosan el tud adni jó pár darabot. Nos, ha sok ilyen játék létezik, akkor miért ne készíthetnének hozzá egy speciális vezérlőt? Ebből indultak ki a Thrustmasternél és az elkészült termék valóban ígéretes. Már a név is arra utal, hogy akinek ilyen van a birtokában, az lesz a "Frag Master".

Ami első ránézésre is feltűnő: a designerek megdolgoztak a pénzükért! Maga a kétkezes fogás kényelmes, a talapzaton található hosszú gumik segítenek, hogy a joy (hol kormányt, hol joyt írok, de igazából egyik sem találó név…) ne nagyon mozduljon el.

Amint már említettem a kormányt két kézzel kell fogni, tehát billentyűnyomkodásra, egértologatásra nincs közben lehetőség. De akkor, hogy lehet ezzel "kvékezni" ?(Vagy kvékelni?:)) Persze, erre gondoltak a tervezők is, hiszen a Frag Mastert tíz programozható gombbal látták el, amelyekre tetszés szerinti billentyűket állíthatunk be. (Igazából még csak beállítanunk sem kell, hiszen a kontrollerhez jár az úgynevezett Auto Game Setup Utility, amely a legismertebb FPS-ekhez – Blood II, Half Life, Hexen II, Quake, Quake II, Klingon Honor Guard, Shogo-MAD, Unreal – elvégzi a megfelelő beállításokat.)

És az egér? És mi történt a mouse-lookkal? Ismert probléma, hogy ha hagyományos joystickkal akarunk FPS-ezni, akkor egyrészt az irányítás nehézkes és lassú lesz, másrészt mivel a joy tulajdonképpen csak kétdimenziós adatokat közöl ezért például a fel- és lenézés nem lehetséges. A Frag Masterben ezeket is megoldották. Az egérrel vetekedő gyorsaságért a driverben beállítható úgynevezett Megahurts mode felel, a nézelődést pedig az teszi lehetővé, hogy a kormány jóval többféle mozgásra képes, mint hagyományos társai. (A dobozon található képek magukért beszélnek.)

A Frag Master egyébként digitális, az általunk végzett mozgatások adatainak villámgyors továbbításáért a benne található RISC processzor és a továbbfejlesztett optikai érzékelők felelnek.

Jaj, és el ne felejtsem! A driver-CD-re rátették a Half Life OEM-verzióját is, hogy a vezérlőt rögtön kipróbálhassuk valamilyen játékkal.

Lóti

VÉGEZETÜL PÁR KERESETLEN SZÓ A TERMÉKRŐL...

A fönti bemutató jellegű cikkhez csak annyit szeretnék hozzáfűzni, hogy aki kicsit is komolyabban foglalkozott a first person shooterekkel az első ránézésre is megállapíthatja, hogy a Frag Masterrel képtelenség profin játszani. Bohóckodni meg egy kicsit túl drága. Elég szomorúnak tartom, hogy a TM is igyekszik meglovagolni egy népszerű divatirányzatot, nyilván arra számítva, hogy a jól csengő név és a szembeötlően cyber design meghozza számukra a sikert. Ezúttal kötve hiszem, ráadásul a hírnevükön is könnyen csorba eshet. Remélem, a jövőben azért látunk még tőlük ennél sokkal jobb kontrollert, talán már a Cebiten is.

shoobana
sbaron@vogel.hu

SVED Rt.
1143 Budapest,
Francia u. 38/b.
Tel.: 469-8000 Fax: 469-8009
www.sved.hu
INFO

Mp3 Player vs. MD

Rio. Ez a szó február közepén (present day) sokak számára egyet jelent: a Karneválts. Önfeledten táncoló emberek sokasságát, hatalmas díszleteket, egy ünnepet, esetleg egy régi álmot, ami többnyire arról szól, hogy egyszer személyesen is tanúja leszel mindennek.

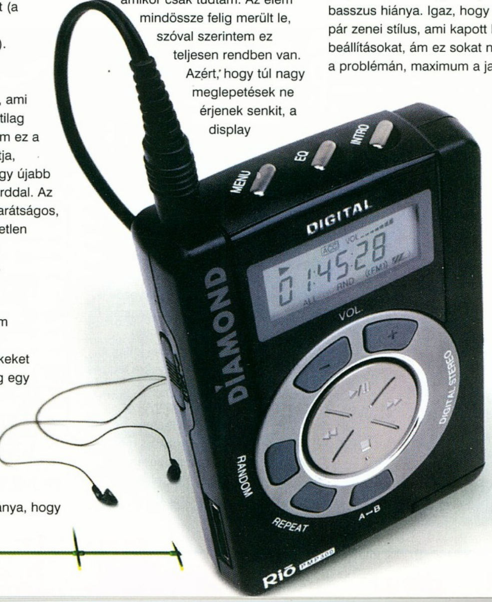
Idén azonban a február és a Rio kombinációja számunkra sokkal átütőbb jellegű eseményeket is meghatározott. Ebben a hónapban – az évszakok hétfőjében – debütált Magyarországon a Diamond MP3 playere, a Rio.

Természetesen, a szokásos csúszással került az európai forgalmazókhoz, ám figyelembe véve a termékkel kapcsolatban felmerülő jogi viták rendezésének lehetséges időtartamát, azt hiszem végül is elégedettek lehetünk a megjelenés dátumával. Amikor először megláttam a Riót eléggé megdöbbentem. A hónapok óta hozzáférhető képek alapján biztos, hogy mindenkiben kialakul egy elképzelés, mekkora is lehet az új miniwalkman. Nos, ahhoz képest, ami bennem élt, sokkal kisebb az egész. Ránézel és egyből fölöltöd azt a jól ismert gyalog galoppos kifejezést, ami azt sugallja a téged szemlélőknek, hogy épp a tudomány jelenlegi állására csodálkozol rá. Kétségtelen, bámulatos! A méret és a design együtt sokkoló, le a kalappal a Diamond előtt, hogy az új technológiát ilyen megnyerő külsőbe csomagolta. Kicsit közelebbről szemügyre véve a cuccot, a második lényeges felismerés, hogy az egész kezelőfelület teljesen digitális. Ez a hangerőszabályozót leszámítva nem túl nagy újdonság, mindenesetre a Rión már ezt sem kell tekergetnünk. A dobozban helyet kapott még egy közepesen jó minőségű füles (körülbelül egy 5 e ezer forintos Sony fülhallgatóhoz tudnám hasonlítani), a link kábel, illetve az install CD-k. Az MP3 file-okat kezelő szoftver nagyon kultúrált, működésének egyetlen feltétele a párhuzamos porton a géphez csatlakoztatott MP3 player. Ez a megoldás persze egy kicsit lassú (az USB korszakban ugye...), gyakorlatilag egy perc alatt másolhatunk át egy közepes hosszúságú számot a winchesterről a Rióba (nem mértem le pontosan, de körülbelül ennyinek tűnt). Most érkeztünk el az első kényes kérdéshez, mekkora is a tárolókapacitása az alapból beépített 32 MB-os flash memóriának? Az MP3-om ugye elvileg CD minőségű tömörítést tesz lehetővé, ám ehhez nem árt, ha 128 KBPS-sel konvertáljuk a wav file-okat (a közkézen forgó MP3-ak többnyire 128 KBPS-esek.). Ebben az esetben harmincpercnyi zenét rögzíthetünk a memóriába, ami azért elég kevés. Gyakorlatilag 6–7 szám. Szerencsére nem ez a lehetőségeink végső korlátja, hiszen bővíthetjük a Riót egy újabb 16 vagy 32 MB-os flash carddal. Az utóbbi verzió már egész barátságos, a megvalósításával az egyetlen gond, hogy az ára nagyon magas. Külön érdekesség, hogy használhatjuk a "walkmanünket" file-ok transzportálására is, teszem azt eljuttathatunk rajta – végső megoldásként – cikkeket a szerkesztőségbe, esetleg egy képet a barátunkhoz. Persze, a Rio ezzel nem nagyon tud mit kezdeni, mindenesetre a szoftver simán "megeszi" a kijelölt file-t. A megoldás egyetlen hátránya, hogy a célállomáson is kell lennie egy felinstallált szoftvernek.

A Rio egyetlen darab ceruza elemmel működik, a hivatalos adatok szerint 12 órán keresztül. Ezt nem volt időm kipróbálni, de advanced walkmanhasználó révén (ehhez alapkövetelmény, hogy gyakorlott gyalogos legyél) két napig nyüstöltem, amikor csak tudtam. Az elem mindössze felig merült le, szóval szerintem ez teljesen rendben van. Azért, hogy túl nagy meglepetések ne érjenek senkit, a display folyamatosan tájékoztat az elem feltöltöttségéről. A jókora kijelzőn szinte minden lényeges adat megjelenik, egyetlen dolgot hiányoltam csak róla, az pedig a felvételek címének a kiírása. Egyelőre be kell érnünk a számokkal definiált tracklistával, de jó hír, hogy a Diamondnál terveznek egy szoftveres update-et, ami már támogatni fogja a teljes címek kiírását, illetve a nagyobb memóriák lekezelését.

Végül pár szót szánva a zenei élményre. Amint észrevehettétek nekem nagyon bejött a Rio, ám a legnagyobb érvágásáról, a basszus hiányáról még nem szóltam. A dolog nem is tűnt föl nagyon, amíg csak a hozzá adott demó MP3-akat hallgattam, ám stílust váltva, a jól ismert számok még a Panasonic RQ-X11-hez képest is igen gyengén szóltak (tehát nem a mélynyomóval ellátott rendszerekhez képest, hanem egy átlagos walkmanhez hasonlítva).

Egyelőre nehezen ajánlanám techno, house MP3-ak élvezetére a playert, mert itt nagyon kijön a basszus hiánya. Igaz, hogy létezik pár zenei stílus, ami kapott külön beállításokat, ám ez sokat nem javít a problémán, maximum a jazznél

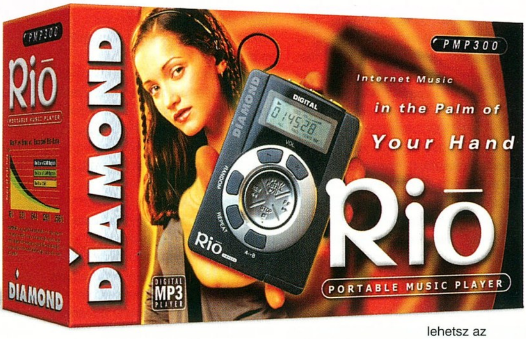


könyvelhetünk el némi mélyhang pluszt.

Ez volt röviden a Rio bemutatása, most pedig következzen egy kis összehasonlítás a címben már említett Mini Disckel. Nem mintha egy hasonlóan új technikával állnánk szemben, hiszen a MD-ek már jó ideje a piacon vannak, ám akárcsak az MP3-as playereknél itt is lehetőségünk van a saját elképzelésünknek megfelelően összeállítani a zenei anyagot. Érdekes, hogy a MD-ek piaca egy jó ideje már állóvíznek tűnik, dacára annak, hogy az összes nagyobb gyártó komolyan veszi ezt a szegmenst, és több modellel is képviselteti magát a polcokon.
A leglelkiismeretesebb ezek közül a Sony, aki időnként még egy reklám kampányt is bedob az ügy népszerűsítése érdekében, több-kevesebb sikerrel. Tőlük kaptuk meg MZ-R35-ös modellt.

Bevallom őszintén, akárcsak az emberek nagy része, kezdetben én is kicsit idegenkedtem a MD-től. Ennek az okait most nehéz lenne megkeresni, mindenesetre a kicsomagolás után sem estem hanyatt a designtól. Bár ízléses, de azért látszik, hogy eggyel régebbi külsővel van megáldva, mint a Rio. Az MZ-R35-ös modell felvételre is képes – gondolom –, ennek köszönheti jelentős súlyát is. Hmm, eddig semmi extra lelkesedés nem lángolt fel bennem a dolog iránt, de lássuk a folytatást. Az üzemeltetéséhez egy tölthető elem szükséges, aminek a figyelemmel kísérése időnként problémás lehet, ám egy külső egység csatlakoztatásával két darab ceruza elemről is tud funkcionálni.
E megoldás némileg környezetbarát, és megkímél az olyan kalandoktól is, hogy a fél várost bejárd hiábavalóan egy szelektív hulladékgyűjtőt keresgélve.

A fülhallgatónak speciális bemenete van, amit egyetlen dolog indokolhat, a távirányító. Ez már nem egy 5 ezer forintos darab, a kontroller feltűzhető a zsebbe, az egyik hangszóró pedig elvezethető a nyak mögött, azaz kevésbé zavar a zsinór mozgás közben (nagyon elit is.:)).



Ennyi ismerkedés után jöhetett a kipróbálás. Gyorsan föl a fülest, a kölcsönkért discet be a mechanikába, és tapadás a play gombra. Már az is egy kisebb fajta meglepetést okozott, hogy a kijelzőn elkezdett scrollozni az R.E.M. neve és az első track címe, de igazából a felcsendülő hangzás volt elképesztő. Kristálytiszta zene basszussal, semmi háttérzaj. Ezek voltak az első gondolataim, illetve az, hogy a MD ilyen szempontból a legkirályabb dolog, amit valaha is hallottam. Azóta is csúnyán nézek a régi walkmanemre. A szokásos paraméterek mellett a modell képes mikrofon segítségével bármit fölvenni – kapunk egyet a bundle-ban –, illetve egy normál CD-lejátszó használatával össze is válogathatjuk az MD-re másolandó számokat. Az sem nagy gond, ha csak egy PC van a közelben, mert a CD-ROM és a hangkártya elégséges a művelethez. Egész tűrhető minőség érhető el vele.

Ezek alapján az összehasonlítást azzal kezdeném, hogy a rendelkezésünkre bocsátott MP3 playeren látszik, hogy a legújabb fejlesztések egyike, szóval, ha bárkit el akarsz kápráztatni a közeledben (barátnő, barátok, osztálytársak, kollégák…) és nem számít a jelentős kiadás, akkor feltétlen szerezz be egyet. Ebben az esetben elnéző lehetsz az erősebb basszus és a nagyobb tárolókapacitás hiánya kérdéskörben. Amennyiben valaki mégis ezt firtatná, legyints sokat tudóan és mutasd meg neki, hogyan lehet föltenni a futópántod hátuljára a kis szerkezetet. Ha ez sem kápráztatja el, mond meg neki, hogy senki sem szereti az okoskákat. Visszatérve a komoly értékelés síkjára, az MD 74 perc CD minőségű zene rögzítésére képes, a további lemezek beszerzése pedig elhanyagolható költség a lejátszó árához képest. A Rio esetében viszont, egy újabb 32 MB-os flash modul további 30 ezer forint plusz áfa, bár ezt akárhányszor fölülírhatod. Persze, csak akkor, ha gép van a közeledben. A lejátszó ára is vetekszik egy közepes (ez még nem tud fölvenni) MD árával, nettó 49 ezer forint. Igazság szerint azt nem értem miért tartják az MD-k árát a csillagos égben, hiszen egy évek óta bevezetett termékről van szó.
A teszt óta maximálisan elismerem a MD előnyeit, és ha upgrade-lni akarnám a walkmanemet szóba sem jöhetne a normál Discman. Az MD nem ugrál, kisebb, létezik belőle felvevős változat, ezek azt hiszem meggyőző érvek. A Rio jó poén, de ha már ennyi pénzt kiadok érte (bár az ár nyilván bevezető jellegű) elvárnám, hogy egy megabasst rátegyenek. Kicsit előretekintve a jövőbe érzésem szerint két irányba vezethet a fejlődés fonala. Az egyik a továbbfejlesztett MP3 player némi basszussal, alapból 64 MB-os kártyával. Ez elérhető áron – figyelembe véve a számítógépek rohamos terjedését – fölválthatja a hagyományos walkmant és a discmant. Mivel a vásárlóközönség javát a fiatalok alkotják, attól nem félek, hogy a számítógépes ismeret és a gépigény gátolni foga az elterjedését.

Esetleg egy másik alternatíva a MD-ek árának csökkentése, és agresszívabb reklámpolitika bevetése. Itt már nem nagyon kell csiszolni a terméket, a képességei alapján alkalmas arra, hogy piacvezető legyen.

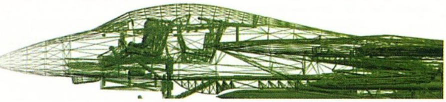
Végül az sem kizárt, hogy mivel ez a két szerkezet segíti elő legjobban a kalóz zenei anyagok terjedését – azaz pénzt húz ki a nagy kiadók zsebéből – szándékosan lettek kicsit visszafogva. Igaz ugyan, hogy ahhoz senkinek semmi köze, ha megveszek egy CD-t és átveszem MD-re vagy lenyomom MP3-ba. De nem ez a tipikus. A gyakoribb az, hogy átveszel egy halom MP3-at, esetleg kölcsönkérsz egy csomó CD-t. Ebben az esetben viszont kevésbé fognak fogyni a lemezboltokból a CD-k.

shoebaron
sbaron@vogel.hu

Pixel Multimédia
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu
INFO

Sony Murányi
Lurdy Ház
1097 Budapest,
Könyves K. krt. 12-14
Tel.: 456-1111
INFO

3D STUDIO MAX



MODELLEZÉS III. – KARAKTERMODELLEZÉS

Hello mindenkinek, folytatnám az elméleti cikksorozatot.

Korábban említettem már, hogy a karakterek, szereplők modellezése külön fejezetnek számít a 3D grafikában. Az animációk, képek szereplői általában élőlények, még gyakrabban emberek. Az ember ábrázolása pedig talán a legősibb, és egyben legbonyolultabb probléma a képzőművészetben, ahova kis szerénytelenséggel a mi ténykedésünk is besorolható. A témában bőséges irodalom, tapasztalat, és persze példa is áll rendelkezésre, ennek ellenére nem kevesebbre vállalkoznék most, mint hogy csekély tudásommal röviden

összefoglaljam nektek, amit erről egy 3D-s grafikusnak tudni illik. Javasolnám mindenkinek, hogy maga is járjon utána mindennek – hiszen akadnak olyan művészek, akiket egy tizenéves fiatal is ismerhet, például Boris Vallejo, és olyan örök mesterek, mint Leonardo da Vinci vagy Michaelangelo. Bizonyára sokan látták már Mona Lisát vagy Dávidot, Vallejo műveiről nem is beszélve.

ANATÓMIA

Ez mindennek az alapja – csak így röviden. Az emberi test felépítése meghatározza a lehetséges beállításokat, testtartásokat, arckifejezéseket, mozgásokat és cselekvéseket. Nem véletlenül jártak régen a mesterek boncolásra vagy adnak ki ma anatómiai albumokat (Lásd Barcsay Jenő: Anatómia.).

Sajnos, egy kicsit túlírtam magam (már megint), így az emberi test felépítésének ismertetése a CD-mellékletre szorult. Az ábrát mindenestre megtaláljátok valahol itt, és mindenkinek javaslom hogy, olvassa el az Anatómia fedőnevű cikket.

ARÁNYOK, NEMEK, EMBERTÍPUSOK

Az átlagos ember testmagasságának nyolcadát teszi ki a feje, és körülbelül középen van a combízület. A középső ujj a kézen nagyjából a comb közepéig ér le, de a kar általában rövidebb a lábnál. Ezen belül pedig az alkar rövidebb a felkarnál; a comb és a lábszár nagyjából egyforma hosszú. A vállak két és fél–háromszor szélesebbek a fejnél, a kézfej nagysága változó, a lábfej ellenben nagyjából ugyanakkora, mint az alkar könyöktől csuklóig. A jobb kar tipikusan hosszabb pár milliméterrel, és erősebb is.

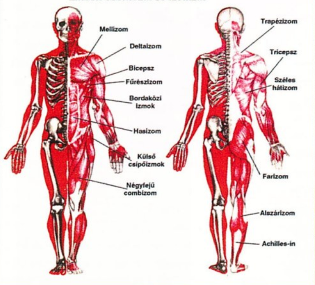
Mint azt tudni illik, az emberiség két különböző nemre oszlik az ivaros szaporodás következtében, nevezetesen férfiakra és nőkre (Ha ez valakinek új, az most már tényleg kikapcsolhatná a számítógépét!). A két nem egyrészről szervi, másrészről funkcionális okokból eltérő testfelépítésű. A nő feladata az utód kihordása, utóbbi ráadásul jó „nagydarab" (egy átlagos csecsemő majdnem harmad akkora, mint egy kifejlett felnőtt). Nemi szervei már alapvetően nagyobbak (pl.: a méh), és a gyerkőcnek is kell a hely, ráadásul ki kell tudni jönnie – emiatt a nőknek kisebb a medencecsontja, nagyobb a medenceürege, és szélesebb a csípője, valamint picit kidudorodik az alhas. Módosulnak kicsit a test arányai: a testmagasság csak a fej hét–hét és félszerese (ez egyébként a kisebb testmagasság miatt alakult így, és az alacsony férfiakra is igaz), keskenyebbek a vállak, picit rövidebbek a lábak, vékonyabb a derék, keskenyebb a lábfej és a kéz. Általánosságban pedig kevesebb az izom, főleg a felsőtesten és a nyakon, és több a zsírszövet (pl.: a mellek is főleg ebből állnak).

A férfi feladata (volt) a vadászat, a táplálékszerzés. Az emberszabásúak patriarchális közösségben élnek – emiatt a férfi jóval nagyobb, gyorsabb és erősebb; több rajta az izom, szélesebbek a vállai, vaskosabbak a csontjai. Pluszként az állkapocs is erősebb, az orr nagyobb és masszívabb (Na, ez utóbbi vajon miért lehet?).

Az emberek testfelépítése mára, a civilizáció jellegzetességei miatt erősen differenciálódott. Osztályozásuknál kétféle szempontunk lehet, az első a gyakorlatias– funkcionális. Lássuk először a klasszikus (ókori eredetű) szépségideálokat. A férfi vállai szélesek, mellkasa domború, dereka arányosan karcsú (tehát nem nagyobb a kerülete a csípőénél). A felkar és a vádli kerülete megegyezik, a boka és a lábszár alja vaskos. A nőknél már bonyolultabb a helyzet – ízlések és pofonok eltérnek. A hagyományos, és ösztönösen szépnek talált nőre igaz az, hogy a mellbőség–derékbőség–csípőbőség aránya 3–2–3 (a közkedvelt ugye a 90–60–90 lenne), érdekességképpen megjegyezném hogy ez a Rubensi

"teltebb" hölgyekre is teljesül. Mindenesetre napjainkban a többség által elfogadott a karcsúság, a hosszú lábak, a nem túl széles csípő (Bár ez kockázatosabb terhességet jelent egyben – s emiatt kedveli sok férfi a, khm, szóval olyan nőket, akiken "van mit fogni"...). A fenti arányokat el is lehet túlozni, erre kiváló példa Lara kisasszony (Létezik még, ki e nevet nem ismeri?).

Emberi csontozat és izomzat



A felépítést egyrészről az izomzat mennyisége határozza meg. A hosszú, kis terhelés vékony, inas termetet eredményez, jó példák erre a hosszútávfutók. A nagy súlyok emelgetése pedig nagy tömegű izmokat hoz létre, valamint a fokozott táplálékigény miatt fejlettebb emésztőszervrendszert – tehát nagyobb hasüreget. (Az igazán erős emberek, például Fekete László, születetett tehetségek.) A kettő közötti átmenet a hirtelen nagy erőkifejtéshez igazodott nagydarab sprinterek, az "emberi kamionok", valamint mind a tartós, mind a nagy terheléshez alkalmazkodott alkatúak (a legjobb példa erre az úszás, de ilyen még a foci, kosárlabda, küzdősportok, evezés, atlétika).

A másik meghatározó a zsírszövet mennyisége, ennek szerepe napjainkban folyamatosan növekszik. A kevés mozgás–sok evés elhízást okoz, egyrészről a has megnagyobbodását eredményezi (mint a súlyemelőknél), másrészről a zsírszövet lerakódását. Ez mindenhol előfordul, de fokozottan a has alján (specialitás a sörhas), a fenéken, a hát alján, a combokon és az alkaron. A nagyon nagy tömeg mozgatása (100 kiló felett) fokozottan fejlett lábizmokat is eredményez, főleg a vádli mérete szembetűnő.
A zsírszövet puha, petyhüdt, és gyakran rendeződik nagy ráncokba, hurkákba. Nyugati emberen szinte mindig van valamennyi (5–10 százalék), kivételt csak a rendszeresen, komolyan sportolók képeznek. Hát itt a Guruban nem éppen ilyenek a népek (Most mondjak neveket?). A másik ok pedig a hőszigetelés, az északi embereknek mindig vastagabb az irhája (a télen miniszoknyázó lányok lába is "felpuhul"), míg a trópusokon élő indiánok és busmanok bőre alatt szinte "meg lehet számolni" az izmokat – és a kivételesen edzett embereken is.

A nőknél mai jelenség még a túlzott soványság, illetve a túl nagy tömegű vagy túl látványosra edzett izomzat. Ezek a közízlés szerint nem esztétikusak, mindenki döntsön maga.

A másik szempontunk pedig az lehet, ha egy adott szereplő személyiségét, jellemét már a felépítésével is érzékeltetni akarjuk. Ennek nagy hagyományai vannak a rajzfilmekben, szinte mindent teljesen át lehet onnan venni. Először is, az "aranyos", kedvelendő figurák a csecsemőkhöz hasonlítanak: kis termet, nagy fej, nagy szemek – így minden emberben felkeltik a szülői ösztönöket (pl.: Miki egér, Gizmo a Gremlinsből). A "hős" típus (többek között az amerikai képregény-figurákból eredően) magas és izmos, túl hangsúlyos, V-alakú felsőtesttel, széles vállakkal, rövidebb lábakkal és kis fejjel (Superman vagy a Disney-féle Herkules). Az esetlen rosszfiúk tipikusan gorillaszerűek, testesek, robusztusak – ez többek között durvaságot és alacsony intelligenciát sugall (Brutus a Popeye-ben). Az igazi főgonosz általában magas és vékony, de arányos, nagyon keskeny arccal, V-alakú szemöldökkel és szúrós szemekkel (az Aladdinban a gonosz varázsló). Ezenkívül gyakori humorforrás a magas, vékony, esetlen figura, aki csupa végtag, könyök és térd (Goofy).

A nem-emberi lények és az állatok felépítésére is érvényesek a fenti elvek, és karaktertípusok. Az állatok felépítéséhez érdemes megfelelő képeket keríteni: régen gyakori volt a lovak ábrázolása a művészetben, így külön könyvek foglalkoznak a ló anatómiájával.

Tipikusan mai jelenség. Nem lenne annyira rossz dolog, de sokan művelik ész és arányérzék nélkül. Először is a végtagok arányos esetben a végüktől felfelé haladva egyre izmosabbak, hiszen egyre nagyobb súlyt mozgatnak az izmok. A "kigyúrt" embereknek viszont gyakran túl nagy a bicepszük, a combjuk és a mellkasuk, a trapézizmuk, ugyanakkor mivel nehezen edzhető, kicsi a vádlijuk, ráadásul elhanyagolják a deltaizmokat. A hirtelen tömegnövekedéshez pedig nem alkalmazkodik az emésztésük és a keringésük – ez külsőre viszonylag karcsú derekat, belsőre komoly szervi problémákat jelent (különösen, ha kokszol az illető). Emellett a versenyzők különféle készítményekkel elvékonyítják a bőrt és az irhát, hogy jobban látszódjanak az izmaik — na, nekik már puszta dörzsöléstől is felszakadhat a bőrük! A legtöbb ember a túlzott eredményeket nem tartja esztétikusnak, ráadásul nem is maradandó a sok "műizom".

BODY BUILDING

Az emberi anatómiára érvényes elveket kell itt is figyelembe venni, nyilván kiegészítve az adott állat sajátosságaival.

A fantázia szülte lényeket pedig célszerű logikusan felépíteni. A hagyományos mitológiai lényeket meglévő állatokból rakták össze (ilyenek a sárkány, a kentaur, a hidra, a medúza), ez számunkra is könnyű és hatásos módszer lehet. Ha valami egyénire vágyunk, akkor próbáljunk pontosan elképzelni egy életteret és -módot a figuránknak, tervezzük meg, hogy például tud-e beszélni, tárgyakat használni, mit és hogyan eszik, kell-e menekülnie valami elől vagy éppen menekülnek-e valami miatt őelőle.

Nos, ez a cikk sem tartalmazott túl sokat a Maxről, de azért remélem hasznotokra vált. A CD-mellékleten az élőlények modellezésére legalkalmasabb eszközökről találtok ismertetőket, gyakorlati példákkal: a spline és patch alapú modellezésről.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@vogel.hu

ViewSonic 19"-osok

PS790
19"(18" viewable)
0.25mm dot pitch
1600 x 1280 maximum resolution
SuperClear™ screen
ARAG® screen treatment
OnView® controls w/ViewMatch®
Invar shadow mask
TCO '95 and EPA certified
Plug&Play+
Three year limited warranty

Az amerikai illetőségű Viewsonic jelenleg a monitorok piacán az egyik vezető gyártó. Rendre újításokkal és korszerű, új technológiákkal rukkol ki, ezzel fejlesztésre serkentve versenytársait. Az utóbbi időben a hangsúly az aktív mátrix panelekre tolódott, és ennek megfelelően a Viewsonic is piacra dobta a VP150, majd a VG180 monitorokat, melyek közül az első szinte minden komoly tesztet megnyert. Természetesen a Viewsonic a most divatos LCD kijelzők mellett továbbfejlesztette a hagyományos, CRT technikát használó monitor családját is.

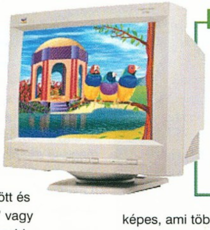
Az elmúlt néhány évben a trend az volt, hogy minden gyártó egyre nagyobb képátmérőjű monitorokat fejlesztett, majd dobott piacra. A 14" képátmérőjű monitorokat gyakorlatilag felváltották a 15"-osok, és egyre több felhasználó vásárolt otthonra is 17"-osat, ami korábban a grafikusok és tervezők privilégiuma volt. A professzionális monitorok kategóriája a 17"-os méretnél kezdődött és felment egészen 21" vagy akár 23"-ig is. A nagyobb képátmérőjű (21" és afeletti) monitorok már a házi felhasználók számára megfizethetetlenek, pedig egy jó képminőségű, nagy felbontásban is nagy képfrissítési frekvencián működő 21"-os monitoron igazán élvezetesek a 3D-s játékok, és az egyéb multimédiás alkalmazások. Ezek a monitorméretek már közelítenek egy televíziónál megszokottéhoz. A probléma megoldására a Viewsonic és néhány más neves gyártó visszanyúlt a múltba, és elővették a méltatlanul elfeledett 19"-os átmérőjű monitorkategóriát.

A Viewsonic ennek az új divatnak a jegyében háromféle 19"-os monitort is versenybe állított.

PT795: "A LAPOS KÉPERNYŐS 19-ES"

A Viewsonic PT795 monitor 19"-os képátmérőjű, amiből a látható képméret 18". A monitor nagy újdonsága a vadonatúj, PerfectFlat technológiát használó katódsugaras képcső, mely teljesen lapos. A gömbölyded forma elmaradása révén a normál képcsöveknél megszokott zavaró fénytörés (glare) effektus a múlté, a kép éles és tiszta.

A képcső középen 0,25 mm-es átmérőjű, míg a képernyő szélén 0,27 mm-es pontokból felépülő rácsot használ, és 87 Hz-es képfrissítéssel 1920x1440 pontos legnagyobb felbontás elérésére



G790
19"(18" viewable)
0.26mm true dot pitch
1600 x 1280 maximum resolution
OnView® controls w/ViewMatch®
ARAG® screen treatment
Flat square screen
Invar shadow mask
TCO '95 certified
Plug&Play+
Mac® and PC compatible

képes, ami többek között a maximum 110 KHz-es horizontális frekvenciának köszönhető.

Az új idők jegyében a monitoron egy négy portos USB HUB is helyet kapott, hogy a számítógéphez könnyedén lehessen hozzákapcsolni az USB-s perifériákat.

Az új technika emellett lehetővé tette, hogy a monitor a jelenleg legszigorúbb, TCO 99 szabvány ergonómiai, energiafelhasználási és sugárzáskibocsátási előírásainak is megfeleljen.

A PT795 azoknak lehet megfelelő választás, akiknek nincsen elég helyük az asztalon egy 21"-os monitor számára, vagy az már nem fér bele a költségvetésbe, de annak technikai színvonalára szükségük lenne.

PS790: "A 19-ES 15-ÖS HELYRE"

A PS790 tervezésénél a fejlesztők célja az volt, hogy lehetőleg minél kisebb helyet elfoglaló, kis térfogatú, 19"-os monitort

készítsenek. A nagy képátmérőjű monitorok közismert jellemzője, hogy az átmérő növekedésével párhuzamosan a "belmagasságuk" is nő, azaz egyre nagyobb méretű dobozt kell elhelyezni az asztalon. A Viewsonic megoldása erre a problémára a PS790, mely a Short Depth fantázianevet

kapta, hiszen 19"-os képátmérő, és 18"-os látható képméret mellett is elfér egy 15"-os monitor által igényelt helyen.

A kis méret mellett természetesen a technikai színvonal terén sem kötöttek kompromisszumot a tervezők.

A képcső 0,25 mm-es képpontokból építi fel a képet, és a SuperClear és az Invar Shadow Mask technológiák révén igen kontrasztos és színgazdag látványt produkál, melyek a professzionális munkához elengedhetetlen feltételek.

G790: "VIEWSONIC 19-ES ELÉRHETŐ ÁRON"

A 17 és 21"-os méretek közé beillesztett 19"-os kategória

PT795
19"(18" viewable)
0.25mm aperture grille at center
(0.27mm ag at corner)
PerfectFlat™ screen
1,920 x 1,440 maximum resolution
87Hz refresh @ 1,600 x 1,200
OnView® controls w/ViewMatch®
Universal Serial Bus
ARAG® screen treatment
TCO '99 certified

pontosan azért született, hogy a házi és félprofi felhasználók számára is elérhetővé váljon a 17"-osnál nagyobb monitorméret. A G790-t pontosan ezzel a céllal alkották meg – minden területen jó teljesítményt nyújt PC-vel és Mackel használva egyaránt, így bármilyen üzleti, multimédia vagy internetes alkalmazáshoz megfelelő eszköz lehet.

A képcső 0,6 mm-es képpontú rácsot használ, és 1280x1024 pontos felbontást 88 Hz-es képfrissítési frekvenciával képes megjeleníteni, ami a SuperContrast és Invar Shadow Mask technológiákkal kombinálva nagyon éles, nem irritáló és kontrasztos képet eredményez.

A monitor beállítása az OnView menürendszer segítségével könnyedén végrehajtható, és a ViewMatch-rendszer gondoskodik arról, hogy a képernyőn látott színtónusok megfeleljenek a később nyomtatásban visszakapott színeknek.

Pixel Multimédia
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu

INFO

Thrustmaster Force GT

KORMÁNYOK JÖNNEK, KORMÁNYOK MENNEK...

Az év végén megtört végre a Microsoft által fejlesztett SideWinder egyeduralma a force feedbackes kormányok piacán. A komolyabb kontrollergyártók (Logitech, Thrustmaster, CH) némi késéssel ugyan, de sikeresen zárkóztak föl a Microsoft mögé, a fejlesztési verseny eme új szakaszában. Ennek köszönhetően az idei évben, még nem jelent meg olyan PC Guru, amiben ne számoltunk volna be egy új, FFB-es kormány piacra kerüléséről. A sort, most a nagy múltú Thrustmaster, Force GT kormányával folytatjuk.

Érzésem szerint az utóbbi időben, mintha akadozna valami a Thrustmaster "gépezetben". Ennek az egyik jele, hogy a repülőgép-szimulátorokhoz készített csúcsminőségű joystickjairól híres cég a Force GT-t csak jelentős késéssel tudta megjelentetni. Persze ebből jó marketinggel akár még előnyt is kovácsolhattak volna, ahogy azt megtették

például a Logitechnél. Ők a WingMan kampányban – mivel tisztában voltak azzal, hogy a SideWinder nagyon kedvező fogadtatásban részesült – mást sem hangoztattak, minthogy a saját termékük egy időközben fejlesztett, teljesen új, szalagos technológiával rendelkezik, ami a játékok során sokkal realisztikusabb hatást eredményez. A Force GT nem kapott ekkora felhajtást, gondolom a Thrustmasternél bíznak abban, hogy a mai napig jól csengő név el fogja adni az új üdvöskét.

A kormánnyal kapcsolatban az első pozitívum, hogy a problémamentesebb szállíthatóság kedvéért, a jókora doboz tetején egy műanyag fül kapott helyet. Ezt csak az fogja értékelni, aki cipelt már végig gyalogosan a fél városon egy hasonló méretű és nehézségű kormányt. (Ezzel meg is van miben teljesen eredeti, nem is értem miért nem erre épült a TM reklámja:).) A kormány fogása nagyon kényelmes, a bőrszerű borítás jól tapad a kézhez. A design szerintem elég felejthető, kis túlzással akár iparinak is nevezhetném. A pedálset viszont nagyon igényes, a gáz és a fék végre kellő távolságra van egymástól, a karok ellenállása pedig a legéletszerűbb azok közül, amivel eddig találkoztam. Négy gomb a kormány előlapján kapott helyet, kettő pedig mögötte, amolyan Forma 1-es stílusban. Tulajdonképpen extraként lehet említeni a hagyományos botváltót, ami jól jöhet azoknak, akik nem szeretik az automatikust, illetve a gombokkal történő sebesség "pakolást".

Bár az eredeti dokumentációban nem szerepel, a robbantott ábra alapján a TM kormánya technikailag közelebb áll a SideWinderhez, mint a Logitech-féle szalagos megoldáshoz. Esetleg egy harmadik, in-house ötletet alkalmaztak. Bármi is a valóság, a végeredmény elég érdekes lett. A kormány baromi "erős", és összehasonlítva a vetélytársakkal igencsak eltérő feelinget ad vezetés közben.

A legszebb az egészben, hogy bár minden esetben FFB-es kormányról beszélünk, mire a technológia alapjai megvalósulnak egy termékben, gyakorlatilag hozzáadódik a gyártó stílusa. Mindenkinek csak azt tudom ajánlani, hogy vásárlás előtt feltétlen próbálja ki az ismertebb márkákat, mert teljesen eltérő lehet az, hogy kinek, melyik kormány ffb-es effektjei a szimpatikusabbak (persze nem egetverő különbségekre gondolok, de tényleg érezhető az eltérés).

A játékokról jut eszembe, hogy az előző számban elkövettem egy hibát. Sikerült leírni, hogy a Colin McRae Rally nem támogatja ffb-et. Nos, szerencsére ez nem igaz. A program lekezeli a ffb-es kormányokat, méghozzá egészen egyedi módon. Bár érzésem szerint, ebben továbbra is a NFS 3 a király, azért senki nem engedheti meg magának azt a luxust, hogy ne próbálja ki a ffb-es kormányát a legjobb PC-s rally szimulátorral.

A Force GT egyik nagy előnye, hogy USB-n és soros porton is csatlakoztatható a géphez, előbbivel akár bekapcsolt állapotban is. Kapásból úgy indítottam el az installját, hogy nem volt a kormány a géphez csatlakoztatva. A próbát remekül kiállta (nem volt olyan macerás a dolog, mint a Frag Masternél...), bár jobban belegondolva ez inkább a Windows bővülő lehetőségeinek köszönhető. Egyszerűen csak be kell dugni az USB-csatlakozót, a gép pedig automatikusan detektálja a hardvert. Nem kell közben kikapcsolni, nem kell kalibrálni, csak örülni, hogy lám-lám három év alatt eljutottunk a konzolok szintjére. A drivereket gyerekjáték installálni, ezen kívül az egyetlen lényeges dolog, amiről még nem írtam az a "bundle". Sajnos, ez elég felejthető, mindössze egyetlen Johnny Herbert's Grand Prixt tartalmaz. Bár figyelembe véve a helyi sajátosságokat azt hiszem, ez senkit nem fog zavarni.

Értékelésképpen még annyit, hogy a Force GT technikailag nem rosszabb, nem kiemelkedőbb ffb-es kormány, mint a SideWinder vagy a WingMan. Egy kicsit más.

Elmarasztalható viszont azért, mert időnként iszonyatosan kattog a szerkezet, ha például egy húzósabb kanyart kell bevennünk. Napokig arra gondoltam, hogy ez nyilván csak a tesztpéldány hibája, ám egy utólagos egyeztetést követően (chipes tesztelőkkel) kiderült, hogy ez bizony minden Force GT sajátja. Nem túl szerencsés, hogy az egetverő kattogás időnként még az ACS 48-asomat is túlharsogta, ami azért szép teljesítmény, különösen ha figyelembe vesszük, hogy a kormánynak alapvetően teljesen más funkciót kell ellátnia. E tudás birtokában kicsit pesszimistábban látom a TM új próbálkozásának jövőjét, hiszen egy nagyon erős mezőnyben kell megállnia a helyét.

A vetélytársak között biztos vagyok benne, hogy a design által hordozott stílus, és a játékélményben megfigyelhető eltérések fognak dönteni.

soobana
sbaron@vogel.hu

Black Box

A Microsoft év végi sajtótájékoztatóján – akkor még – Reisz Attilától megtudhattuk, hogy a hazai képviseletnél a '99-es esztendőben sem tudnak (akarnak) kiemelkedően foglalkozni a multimédiás kiegészítő termékekkel. Természetesen a szaklapok rendelkezésére bocsátják a teszttermékeket, ám a magyarországi helyzetet figyelembe véve nem látnak igazán nagy piacot a méregdrága SideWinder FFB-nek vagy az új hangszóró rendszereiknek. Ettől függetlenül tisztában vannak azzal, hogy a kiskereskedelemben jelen vannak ezek a termékek, ékesen bizonyítva, hogy a piac önszabályozó módon egyelőre megoldotta a problémát.

SVED Rt.
1143 Budapest,
Francia út. 38/b.
Tel.: 469-8000 Fax: 469-8009
www.sved.hu

INFO

Dreamcast

A VF3 Dreamcast konverziója talán a legjobb átirat, amit valaha láttam. Grafikailag kissé eltér a játéktermi változattól, a játékmenet szempontjából viszont abszolút ott van a topon. A grafika mozgatása elképesztően gyors, a figurák kidolgozottsága a végletekig részletes, a játékmenet pedig még a külső szemlélő számára is élvezetes. A stage-ek kidolgozottsága már nem annyira kiemelkedő, de persze akad közöttük pár igen jól kivitelezett (Jackie pályája kimondottan jól néz ki). Minden szempontból kifogástalan játék.

▶ VIRTUA FIGHTER 3 TB

Tavaly tavasszal jelent meg a beharangozó cikk a Sega új konzoljáról, a Dreamcastról. Japánban már tavaly november végén kapható volt a kis csodamasina, Európába viszont elég kevés jutott belőle. Ennek az oka leginkább az volt, hogy a szürkeimportőrök gusztustalan nagy haszonkulccsal dolgoztak a karácsony előtti időszakban, és a kereslet is ehhez mérten alakult. Aki a fenyőfa alá akart tenni egy ilyen gépet, annak több mint negyedmillió forintot kellett lepengetnie érte (márkában vagy dollárban). Manapság már emberi áron hozzáférhető a gép és játékból is nagyobb a választék.

A GÉP

Nagyjából három hónapnak kellett eltelnie ahhoz, hogy végre rátehessük a kezünket egy Sega Dreamcastra. A pár napos próba alatt számomra bizonyossá vált, hogy egy nagyon jól kitalált, korrekt gépet készített. Sokan látták a gépet működés közben, és – bár a gép tudását három program alapján elég nehéz korrekten lemérni – az általános vélemény pozitív volt. A játékok sebessége igen meggyőző volt, a háromból kettő lazán hozta a stabil 60 fps-t. A grafika minőségéről nyilatkozni igazából csak akkor illene, ha láttuk volna VGA-monitoron. Ehhez viszont egy VGA-Boxnak nevezett külső szerkezet szükséges, amit nem kaptunk a géphez. Így maradt a tévé. Ennek képminősége azonban igen rossznak tűnt minden VGA-monitorhoz szokott szem számára. A japán szabványú NTSC-jelből a Chip tesztlaborban található 72 centis képátlójú Panasonic tévé végül egészen tűrhető képet hozott létre. A hang terén nem igazán lehet sok újat hozni (3D), a 64 csatornás hangchip lehetőségei minden igényt kielégítenek. A vezérlőegység igen érzékeny pontja minden konzolnak. A nagy áttörés annak idején a PSX vezérlője volt. Formatervezésének nyomait a mai napig megtalálhatjuk minden vezérlőben. A Nintendo 64 vezérlőpadján már volt egy kis analóg joystick, ami egészen új irányítási lehetőséget vitt a konzolok világába. A Dreamcast a N64-éhez nagyon hasonló joypadet kapott. Fogásra nagyon professzionális, minden gomb kézre esik. Az analóg flippergombok ellenállása jó, és a kis analóg joy visszahúzása is pont el lett találva. A gép mérete meglepő: szélességre kisebb, mint egy PSX, de magasabb annál. Súlyra érezhető, hogy nem felejtettek ki belőle semmit.

CROSS-PLATFORM

A játékprogramok különféle platformok közötti konvertálása a fejlesztők rémálma, pedig erre nagy igény van a piacon. A Segánál már akkor gondoltak erre a problémára, amikor a Dreamcast operációs rendszerének a Windows CE-t választották (Billy bácsi valahogy megegyezett a japánokkal). Jelenlétére azonban a gép előlapjára szitázott Microsoft logón kívül semmi sem utal. Az oprendszerből fakadóan valószínűleg igen sok Dreamcast-játék fog megjelenni PC-re is, és számos PC-s fejlesztő cég enged majd annak a csábításnak, amit a már most majdnem egymillióra tehető Dreamcast-tulajdonos vásárlóereje képvisel. A Windows CE sok más dolog miatt is fontos, ott van például a TCP/IP protokoll a Netezéshez. És ez csak egy a sok dolog közül.

JÁTÉKOK

A legnagyobb fejlesztő egyelőre maga a Sega: az in-house projektek között megtalálhatjuk a jobbnál-jobb játéktermi átiratokat (Virtua Fighter 3, Sega Rally2, House of the Dead 2) és természetesen a vadonatúj fejlesztéseket is (Super Speed Racing). A külsős cégek között is megtaláljuk a nagy neveket: Capcom (Power Stone), Rage (Incoming, Expendable), Infogrames (Alone in the Dark 4), Shiny (Messiah). Ezek csak a számunkra ismerős cégek, rajtuk kívül még sok japán fejlesztő készíti ilyen-olyan játékait.

SakmaN
sakman@vogel.hu

SUPER-SONIX Bt.
1067 Budapest,
Teréz krt. 11-13.
Tel.: 322-4041/35

INFO

Ez a játéktermi konverzió nem sikerült olyan tökéletesre, mint a VF 3 esetében. A grafika szépen kidolgozott, és a sebességre sem lehet panaszunk, de sajnos nem sikerült teljesen tökéletesre csiszolni a játék motorját. A pálya grafikája belső nézetben néha icipicit "megröccen", és ez kicsit visszavet a konzol feelingből. Érdekes módon külső nézetben nem volt ilyen probléma. Több mint tíz autó közül választhatunk, és ezeken különféle tuningokat is elvégezhetünk. Talán az európai megjelenésre kijavítják a hibákat.

▶ SEGA RALLY 2

A kék sünmalac és barátai újra visszatértek a képernyőre egy 3D-s gigaszuper kaland-száguldozásra. Ez a játék minden eddigi 3D-s platform-őrületet felülmúl. Sonic döbbenetes sebességgel pattog össze-vissza, szinte nem is tudjuk, hogy hol vagyunk. Sohasem látott minőségű és mennyiségű textúrát izzad ki magából döbbenetes sebességgel a Hitachi SH4–PowerVR DC páros. A grafikai gagek mellett látványos effektek színesítik a játékot. A pályák tervezése kitűnően sikerült, és rengeteg eredeti ötletethasználtak fel hozzá. Ebben a kategóriában most ez a játék a legjobb.

▶ SONIC ADVENTURE

Konzol PC

NINTENDO64 ÉS PSX EMULÁTOR ÚJDONSÁGOK

Minden bizonnyal elcsodálkozik az olvasó az itt látható képek láttán, de biztosíthatok mindenkit, hogy ezek (bármilyen hihetetlenül hangzik is) egytől-egyig egy PC monitoráról származnak. Nos igen, mint ahogy azt mondani szokták – a nemzetközi helyzet fokozódik. Pedig még egy évvel ezelőtt is elképzelhetetlennek tartottuk egy használható N64 vagy PSX emulátor közeli megjelenését. És íme! A januárban megjelent emulátorok igencsak meglepték a téma rajongóit. De ennél talán még nagyobb lehetett a meghökkenés maguknál a gyártóknál. És hogy ennek mi lesz a vége...

NINTENDO64 – ULTRAHLE

Valószínűleg megdöntötte az eddigi „emulátorterjedési" rekordot, hiszen a január 28-án megjelent programot már aznap mintegy 15 ezer érdeklődő töltötte le. Az öröm, sajnos nem tartott sokáig, mert két nap múlva eltűnt a fejlesztők Web-oldaláról az UltraHLE. Helyette egy sokat sejtető szöveget olvashatunk, hogy az UltraHLE (Ultra64 High Level Emulator) project befejeződött, és a program csak egy „technical demo" volt.

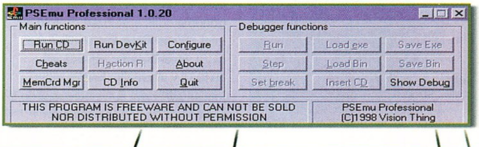
Az UltraHLE mérete mindössze csak 376 Kbyte, futtatásához minimálisan Pentium II 233 és egy Voodoo1–2 kártya szükséges, no meg valamilyen N64-es program. És itt kezdődnek copyright-problémák. Ettől eltekintve az alkalmilag összeállt csapat alkotása lenyűgöző, a program sebessége pedig fantasztikus: 800x600-as felbontásban 30–40 fps mellett száz százalékos a hangemulációja. Egyszerűen nem akartam elhinni! Az emulátor alatt az alábbi programok problémamentesen működnek: Mario 64, Zelda64, Bomberman Hero, Extreme G, Golden Nugget, Mace, MK4, NBA HangTime, Pikachu (JAP), QB Club 98, SCARS. Aki pedig nem rendelkezik 3DFX kártyával, de van más gyorsítója, például Riva128/TNT stb., annak segítséget jelent az UltraHLE-ra optimalizált GlideD3D-s és OpenGL, Glide2X driver-ok. (Nem írtam félre.)

Vision Thing PSEmu Pro

PSX EMULÁTOROK

A PSEmuPro legújabb V1.0.20 változata idén átlépte a játszhatóság határát. A plug-in rendszerre épülő program bővítéseit Japántól Kanadáig fejlesztik (OpenGL, 3DFX, D3D), fejlett a grafikája és a hangemulációja (70–80 százalékos), sebessége pedig átlagosan 15–25 fps. Ezzel szemben a CPU (R3000A 32 bit RISC/33.8688 MHz), illetve az úgynevezett Opto CPU-k emulálásán van még mit javítani. Eredeti(!) PSX CD-ken tesztelve körülbelül minden ötödik játék problémamentesen működött. Átnézve az emulátort, sok érdekességet találhatunk a menük között, például két RAM-kártya és egy Cheat menüt. Eredeti megoldásnak számít az is, hogy külön betölthetünk egy-egy PSX filet (pl.: PSX-demót, PSX-Spectrum, GBoy, Sega emukat), ehhez természetesen nem szükséges CD. Negatívum, hogy a programok futtatásához PSX-ROM is szükséges. (Copyright!)

A másik, ugyancsak ígéretes PSX-emulátor a Bleem v0.00 Béta. Ez a 220 Kbyte méretű program nagyon meglepett, mert a tesztelt PSX-játékok közül mindegyik kifogástalanul futott. Sajnos, két hibája is akad a programnak. Először is nincs rendes hangja, másodszor pedig túl gyors az emulátor (időzítési problémák). Ha ezeket a bosszantó hibákat kijavítják a programozók (elvégre ez még csak a bétaváltozat), akkor egy nagyon jó minőségű emulátor válhat majd belőle. A programmal nincsenek copyright-problémák, mert nem kell hozzá PSX-ROM, és csak eredeti CD-kről hajlandó bootolni.

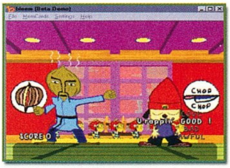


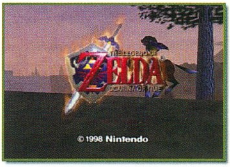
A JÖVŐ

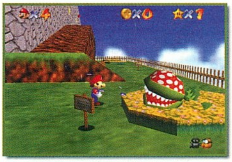
Az Interneten már előre találgatják mikor fog megjelenni az első Dreamcast emulátor, elvégre a Windows CE felületével szinte kínálja magát. Persze, ha a legjobb Dreamcast játékokat átírják majd PC-re, akkor nem is lesz érdekes az egész. És talán épp ez jelentené a megoldást a Sony-nak és a Nintendónak…

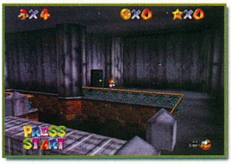
Felhívnám mindenki figyelmét arra, hogy messzemenően tartsa be a szerzői jogokat! Éppen ezért nem írtam internetes címeket, és ez ügyben, nem is tudok segíteni.

Angi
angler@freemail.c3.hu

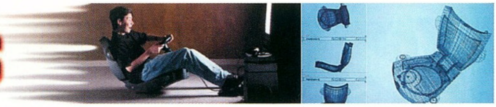








Hardware news

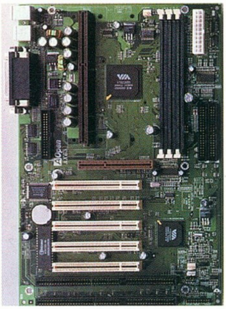


ALAPLAPOK

AOpen alaplapok

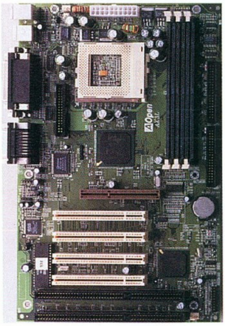
Három új alaplapot jelentett (mutatott) be az Aopen, mindhárom a mostani "jaj de olcsók vagyunk" divatnak megfelelően készült.

AOpen AX63



A Slot1-es foglalattal ellátott alaplapon az olcsóságot a VIA Apollo Pro Plus-chipset jelenti. A már "megszokott" 1 AGP, 5 PCI, 2 ISA slot felállás mellett a 3 DIMM foglalatba maximum 768 MB SDRAM helyezhető, jumpert nem igényel. Ára 99 dollár.

AOpen AX3L, AOpen MX3L



A PGA370-es foglalatú alaplapokba Celeron processzorokat rakhatunk 300-tól 400 Mhz-esig. Mindkét alaplapon Intel LX-chipset található, valamint integrált ESS Solo 1 hangchipset. Természetesen a design "jumperless" (BIOS-ból állíthatunk mindent), a három memóriafoglalatba maximum 768 MB RAM helyezhető. Az MX3L microATX formátumú, 1 AGP, 3PCI és egy ISA slottal, 95 dolláros árral. A "drágább"AX3L változat ATX formátumú, 1 AGP, 4 PCI és két ISA slottal büszkélkedik, 99 dolláros "megrázó" áron.

Intel alaplapok

A most következő alaplapok az Intel "Real Server" kampányának kulcsfontosságú elemei. A cél az, hogy ezek a szervertermékek jól elkülöníthetők legyenek a desktopgépektől, magyarán itt a nagyfelhasználókat célozzák meg.

Intel L440GX+

A címben szereplő alaplap két Pentium III vagy két Pentium II-es processzor fogadására képes, integrált Ultra2 SCSI vezérlővel, hálózati csatolóval, és grafikus vezérlővel látták el. Maximum 2 GB SDRAM memória fogadására képes, 6 PCI (ezekből kettő 66 MHz-es!) és

egy ISA slottal bír. Erre az alaplapra építve az Intel már komplett gépet (vagyis szervert) is ajánl: az Astor II-t és a Colombus II-t.

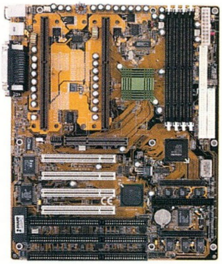
Intel SC450NX

Lehet ezt még fokozni? Igen. Az SC450NX legfeljebb négy Pentium III Xeont vagy Pentium II Xeont

tartalmazhat, maximum 4 GB ECC memóriával, és hét PCI slottal.

Shuttle Hot 649A

Úgy tűnik a mostani hírekbe több extra alaplap is került. A Shuttle



nagyágyúja is duál Pentium II processzoros és integrált Ultra II LVD SCSI vezérlővel rendelkezik. Az alaplap mérete természetesen nagyobb a hagyományos társaiénál (305mmx204mm), formátuma ATX, 1 AGP, 4 PCI és 3 ISA slot található rajta a 4 DRAM foglalat mellett, mely maximum 1024 MB memóriát képes fogadni. Azt gondolná az ember, hogy egy ilyen komoly alaplapnál semmi tuninglehetőség nincs, de a Shuttle erre is rácáfol. Jumperek használatával is és BIOS-ból is állítgathatunk: például a CPU feszültsége (ez kivételesen csak jumperrel), az órajelszorzó (maximum 5x) és a Front Side Bus sebessége is, ez utóbbi választéka igen bő: 66, 75, 83, 100, 103, 105, 110, 112, 115, 120, 124, 133, 140 és150 Mhz!

Tyan Thunder 100

Végül, de nem utolsósorban a Tyan alaplapja is egy "duál csoda". Az integrált vezérlők miatt ez is eléggé nagy (13"x12"-es ATX), tartalmaz hangchipet, SCSI vezérlőt és hálózati csatolót, valamint egy Raidport slotot, amely Raid 0/1-es képességekkel ruházza fel a SCSI vezérlőt. A slotok száma is tekintélyt parancsoló, hiszen 6 PCI, 1 AGP, 1 ISA slot van rajta, valamint 4 DIMM memóriahely. A hangról egy Creative Labs Sound Blaster 16 PnP-chip gondoskodik, a hálózati csatoló az Intel 10/100 Mbps-os terméke, az SCSI vezérlő pedig egy Adaptec 3940 UW. A chipset kétféle lehet: Intel440BX vagy GX, ettől függően a támogatott memória maximum 1

■ Az Intel új alaplapformátum szabványa a FlexATX. Az új specifikáció 25 százalékkal kisebb alaplapokat irányoz elő, mint a microATX, természetesen jóval nagyobb integráltsággal.
A költségkímélésen kívül így a helytakarékosság is szerephez jut, bár természetesen ezeken az alaplapokon kevesebb slot fér el. A FlexATX nem felváltja fel a microATX és az ATX szabványokat, hanem azoknak egy alternatívája (mindkettővel kompatibilis).

■ Új chipeket jelentett be az Ati Technologies, RAGE 128 GL 4X és RAGE 128 VR 4X néven. Ezek a chipek annyiban különböznek elődeiktől, hogy (amint az a nevükből is kitalálható) már tudják a 4xAGP-t is. (Más újdonságot nem sikerült felfedeznem.)

■ Az LCD panelek egyik gyermekbetegsége, hogy vezérlésük még nincs teljesen szabványosítva. Ezen azt értem, hogy nem véletlenül reklámozza magát egyre több grafikus kártya azzal, hogy: "beépített LCD támogatás". A Matrox most olyan cégekhez csatlakozott egy új szabvány kidolgozásában, mint az Intel, az IBM, Hewlett Packard vagy a Nec és a Compaq. Tervezik egyébként egy társkártya (daughterboard) kibocsátását a Millenium G200-as sorozathoz, ami a legfrissebb LCD panelek támogatását is biztosítja.

■ Cég közeli források szerint, a Matrox következő generációs processzorát – mely G400 névre hallgat –, már megtekinthetik a szerencsések a március 18-án kezdődő CeBiten Hannoverben. (Eredetileg a kártya bemutatását az év második felére tervezték.)

■ A Number Nine Visual Technology érdekes bejelentést tett: következő grafikuskártya-szériája, az SR9, nem saját fejlesztésű chippel, hanem az S3 Savage4 chipjével lesz felszerelve. (A Savage4-ről olvashattok még lapunk hasábjain.)

■ Bemutatta Permedia3 grafikus processzorainak első tesztpéldányait a 3Dlabs.
A második negyedévben

▶ HIRCSOKOR

Voodoo3 2000	Voodoo3 3000	Voodoo3 3500
AGP és PCI	AGP	AGP
16 MB SDRAM	16 MB SDRAM	16 MB SGRAM
Internal clock and Memory speed of 143MHz	Internal clock and memory speed of 166MHz	Internal clock and memory speed of 183MHz
286 Megatexels/sec Peak fill rate	333 Megatexels/sec peak fill rate	366 Megatexels/sec peak fill rate
6 Million polygons/sec	7 Million polygons/sec	8 Million polygons/sec
Single-Pass multi-texturing	Single-Pass multi-texturing	Single-Pass multi-texturing
128-bit 2D / 3D processzor	128-bit 2D / 3D processzor	128bit 2D / 3D processzor
300MHz RAMDAC	350MHz RAMDAC	350MHz RAMDAC
D3D, Glide, OpenGL támogatás	TV/S-video kimenet	Flat-panel support with 3Dfx
Video Acceleration for DirectShow and MPEG 1&2	D3D, Glide, OpenGL támogatás	TV/S-Video kimenet
	Video Acceleration for DirectShow and MPEG 1&2	D3D, Glide, OpenGL támogatás
		Video Acceleration for DirectShow and MPEG 1&2

vagy 2 GB lehet. A beállítható órajelek: 66, 75, 83, 100, 103 és 112 MHz.

(A Tyan 1989 óta van a piacon, kezdetben Sun-kompatibilis munkaállomások gyártásával foglalkoztak, majd 1991-ben kezdtek alaplapokat is készíteni. Manapság termékskálájukban mindenféle – Slot 1, Socket 370, Socket 7– alaplap megtalálható, Intel vagy VIA-chipsetre építve.)

GRAFIKUS KÁRTYÁK

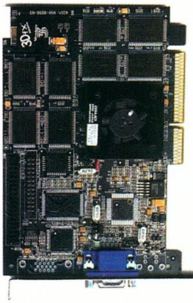
Ark Logic Cougar 3D

Az Ark Logic bejelentette új 3D gyorsító lapkáját, ami tovább bővíti a 3D-s kártyapiac amúgy is bőséges palettáját. A chip teljesítménye nem rossz, de inkább az Intel740-éhez áll közelebb, mint mondjuk a Riva TNT-éhez. Ára viszont igen kellemes, a Cougar 3D alapú kártyák jóval olcsóbbak lehetnek, mint a versenytársak lapkáira alapozott termékek. Újdonság a chip által használt ITAX-technológia, amely skálázható textúramemóriával és egyszerűbb hozzáférési eljárásával jobban kihasználja a 2xAGP keresztmetszetét, mint a többi hasonló árú 3D lapka. A tervek szerint 6 és 16 MB közötti memóriával szerelt kártyák kaphatók majd. A Cougar alapú kártyák kiváló 2D képet nyújtanak komolyabb

munkához is, a 3D teljesítmény pedig a kártyára helyezett memória nagyságától függ – így minden felhasználó megtalálhatja a megfelelő változatot. Az első, béta verziós kártyák az Ati Rage Pro és a Riva128 teljesítményét simán hozták. Ez nagyon szép, ha a kártyák valóban annyira olcsók lesznek, mint ígérik. Azt hiszem, még sokszor hallani fogjuk az Ark Logic nevét. Ha ezzel a chippel nem is sikerült az élre ugraniuk, de talán következő fejlesztéssel mindenképpen ott lehetnek a TNT2, a Voodoo3 és társaik sarkában.

Újabb információk a Voodoo3-ról – az első tesztpéldányok

Szétküldte a Voodoo3 első tesztpéldányait a 3dfx. Az ismertebb, hardverrel foglalkozó site-ok (akik kaptak belőle) szinte versenyeztek, hogy ki írja róla a legjobb (leghosszabb) tesztet. Az előző hónapban emlegetett Voodoo3 4000-ről még mindig nincs hivatalos hír,



de álljanak itt a másik három tervezett kártya gyári adatai a táblázatban találhatóak.

PROCESSZOROK

Pentium III
1 GHz-es Pentium III

Mit is tett a hivatalosan tuningellenes, órajel lockoló Intel? Hogy még inkább reklámozza a Pentium III-t (és önmagát), sikerült 1 GHz-re felpörgetnie egy Pentium III-as processzort úgy, hogy az folyamatosan futtatott valamiféle multimédiás alkalmazást. (Ez az első szabványos processzor, aminek sikerült ezt a sebességet elérni, persze az IBM-nek például már vannak 1100 MHz-es PowerPC chipjei is.) Ne felejtsük el azonban, hogy az eredmény elérése érdekében igencsak erős hűtést vetettek be. A bemutató arra mindenképpen megfelelő volt, hogy érzékeltesse: a Pentium III-ban még igen erős tartalékok rejlenek.

A Pentium III szoftver- és hardvertámogatottsága

Egyre több szoftver- és hardvergyártó jelenti be, hogy termékében Pentium III támogatás található. Ide tartoznak például a grafikuskártya-gyártók: az ATI az ATI RAGE 128-nál, a 3Dlabs a Permedia 3-nál, az S3 Savage4-nél, de például a Silicon Graphics is hasonló bejelentést tett az Intel alapú munkaállomásaival kapcsolatban. Az újabb játékok készítői szinte egytől-egyig feliratkoztak a Pentium III-mat támogató szoftverek listájára, csak néhány cím: Babylon 5, Descent III, Heavy Gear II, Quake III: Arena, Unreal Tournament.

VEGYES FELVÁGOTT

Compaq flat panel monitorok

Két új lapos monitort jelentett be a Compaq.
A TFT8000 egy 18"-os megjelenítő, melynek legnagyobb felbontása 1280x1024 és 160 fokos széles látószöggel rendelkezik (tehát oldalról nézve sem vesznek el a

színek vagy a kontraszt). Az ára elég borsos: 3100 dollár. A TFT5000 15"-os, 1024x768-as maximális felbontással és 1199 dolláros árral.

Flat panel speaker

Egyre több eszközünk lesz egyre kisebb laposabb, lásd a monitorokat, notebookokat stb.
A Benwin cég gondolt egy merészet és BW2000 néven lapos hangszórókat készített. A "lapos" jelzőt itt komolyan kell venni, hiszen a speakerek méretei 5"x7"x0,8"! Ezek csatlakoznak egy 5"x7"x5"-os mélynyomóhoz, persze ez még nem lapos. Miért jó ez nekünk?

megjelenő chip 32 bites színmélységet (a renderelésnél), 32 MB grafikus memória támogatását, 125 millió multi texturált pixel/sec sebességet ígér. A chip 9 millió tranzisztort tartalmaz, 0,25 mikronos technológiával.

▣ 1999 januárja piros betűvel került be az AMD naptárába. Ebben a hónapban ugyanis megtörtént a csoda: több processzort adtak el, mint az Intel (AMD 43,9 %, Intel 40,3 %)! Az eredmény valószínűleg annak köszönhető, hogy megnőtt a kereslet az 1000 dollár alatti PC-k iránt, s ebben az AMD piaci részesedése több mint ötven százalékos.

▣ Az Intel bejelentette, hogy a 64 bites Merced processzor mintapéldányait valamikor ez év közepe táján mutatja majd be, a gyártás pedig 2000 nyarán indulhat be. Ekkorra már az órajel 1 GHz körül lesz.

▣ Ahogy az várható volt, a hármas Pentiumok megjelenésével a Pentium II-esek ára csökkenni kezdett: míg a májusban megjelenő 550 MHz-es Pentium III 750 dollárba, a már megjelent 500 MHz-es 696 dollárba és a 450 MHz-es 496 dollárba fog kerülni, addig például a Pentium II 400 már csak 284 dollár a Pentium II 350 pedig csak 150 dollár ezer darabos tételben.

▣ Előző számunkban már írtam a Pentium III-ban található beépített azonosítóról. Nos kiderült, hogy hiába kapcsoljuk ki ezt az azonosítót, ügyes hackerek ki-bekapcsolhatják anélkül, hogy mi észrevennénk, akár az Interneten keresztül is. (Eredetileg az Intel azt állította, hogy ehhez a procedúrához mindenképpen szükséges a gép újraindítása.)

▣ A Corsair Memory Inc. PC133 SDRAM memóriamodulokat dobott piacra. Az első példányok 64 és 128 Mbyte-osak és garantáltan működnek 133 Mhz-es buszsebességen.

▣ Az Apple után az Intel is ráébredt, hogy a felhasználók már igencsak unják a "beige" színű, téglatest PC-ket. HA a hírek igazak, nemsokára egyre több, színekben pompázó és divatos formákban megjelenő PC-vel találkozhatunk!

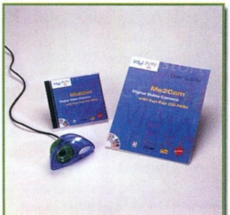
Lóti

Amellett, hogy helytakarékos még jól is mutat. Hogyan tud egy ilyen lapos valami hangot kiadni? A BW2000 az úgynevezett NXT-technológiát használja. A hagyományos hangszórókban működésével ellentétben itt egy "exciter" (gerjesztő) lemez van elhelyezve a sima felület meghatározott helyére, az exciter elektromos jeleket küld a lapos felületen keresztül, miáltal vibrációk sorozata alakul ki a felületen. A tesztek szerint, ha CD-k hallgatására nem is, de játékokra nagyszerűen alkalmas. Ára 130 dollár.

Intel játékok!

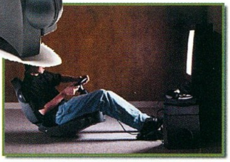
Bejelentette közös játékait az Intel és a Mattel. Első termékük egy mini-mikroszkóp, ami a számítógépre kötve akár 300-szoros nagyításban is képes megjeleníteni a képernyőn a mikroszkóp kivehető lencséje elé kerülő tárgyakat. A Me2Cam egy digitális kamerával és Fun Fair szoftverrel párosítva egy virtuális világba vetíti a gyerekeket. A másfél éve szövetkezett gyártók a februári New York-i játékexpón debütálnak Intel Play márkanév alatt, ám a boltokban csak a karácsonyi szezonra jelennek meg.

intel. PLAY

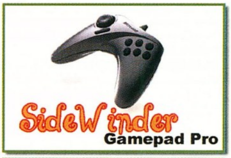


Intensor LX – ülőalkalmatosság játékra

A BSG Labs játékra tervezett székének új változatát jelentette be. A márciusban megjelenő Intensor LX folytatja elődje – Intensor – hagyományait, úgymint például a székbe épített hangszórók (de kényelmesebb lett és a hangszórókat is áthelyezték, valamint a szék karfáját eltávolították: mondván így kényelmesebb a játék) gyártása. Két változatban kapható: az IGS 300 a közvetlenül földön használható verzió, az IGS 350-hez vázat és talpazatot is mellékelnek. Az ára egyharmada az elődjének: 199 dollár. A mellékelt képek pedig önmagukért beszélnek.



Új Microsoft gamepadek



Két új gamepadet mutatott be a Microsoft. A Sidewinder Game Pad Pro már az új generációt képviseli. Elődjéhez képest már USB csatlakozású, s a formája is megváltozott. Teljesen új termék a Zulu Game Controller, amely nevét talán a Z betűre hasonlító alakjáról kaphatta. A vezérlő egyfajta keveréke az Orb kontrollernek és egy szabványos gamepadnek. Az 1999 őszére tervezett Zulu csakis USB csatolóval lesz ellátva, és elsődlegesen FPS-játékokhoz ajánlják.

Microsoft Take Control

A Harman/Kardon cég és a Microsoft univerzális infrás távirányítót dolgozott ki. A Madrigal IRIQ névre hallgató eszköz igazán professzionális kidolgozású. Jellemzői:

- Bármilyen infrás eszköz irányítására képes.
- A programozható touchscreen csak azokat a menüpontokat mutatja, ami épp szükséges.
- Makrók úgy használhatók, hogy egyetlen gomb lenyomásával egész parancssorozatokat küldhessünk ki az irányított eszköznek.
- Több ezer eszközvezérlő kódjait tárolta, de taníthatjuk is a vezérlőt.

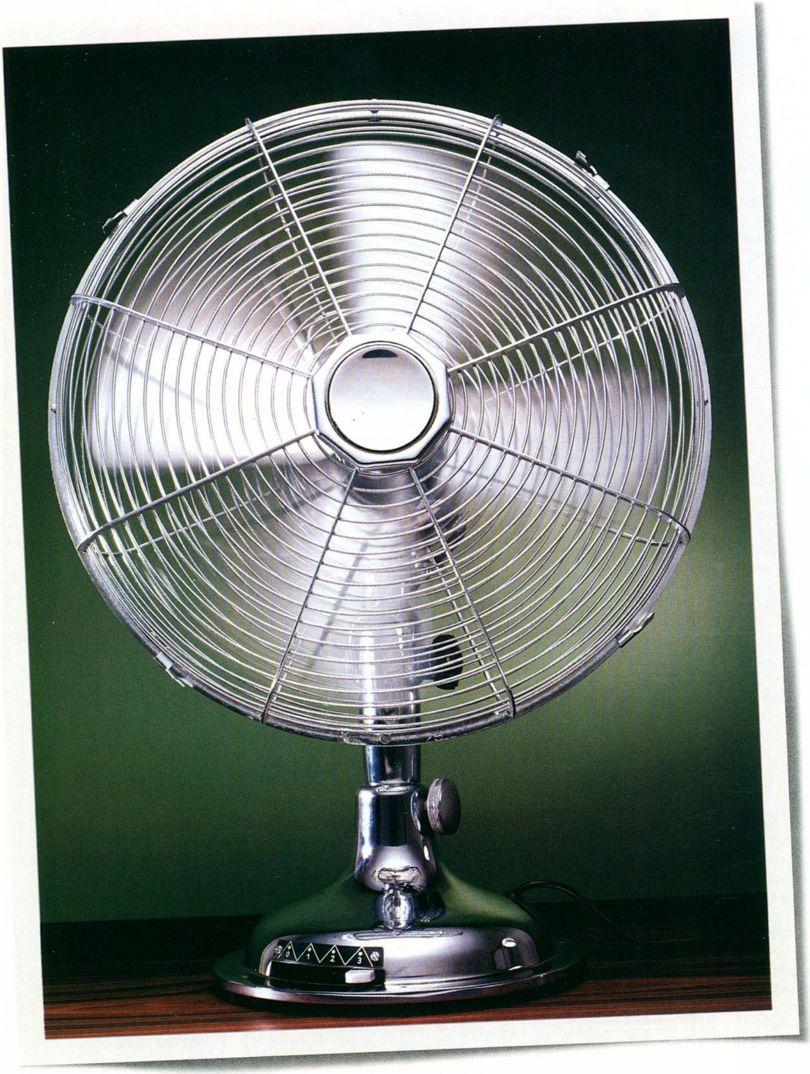
- A "választókerék" akár még web-böngészésre is használható…

HP termékújdonságok

Új nyomtatókkal és szkennerrel jelentkezett a HP. A színes, tintasugaras Deskjet 695C a 690C utódja áttervezett külsővel, az elődjével azonos áron kapható. A DeskJet 880C is színes és tintasugaras, speciális képessége, hogy a továbbfejlesztett PhotoRet II technológiának köszönhetően, akár normál papíron is fotóminőséget produkál (speciális fotópatronok nélkül) Ezen túlmenően képes mind levelezőlapra, mind poszterre nyomtatni. Ajánlott ára 60–65 ezer forint plusz áfa. A lézernyomtatók kategóriájában a Laserjet 6P-t a Laserjet 2100 váltja fel. Felbontása 1200x1200 dpi, sebessége 10 lap percenként. Párhuzamos porton és USB-n keresztül is működik a HP új szkennere az 5200C, mely az 5100C utódja. Optikai felbontása 600 dpi, mely 1200 dpi-ig növelhető a 36 bites színmélység mellett. Ára körülbelül 65 ezer ft +áfa.

Lót

HP Vevőszolgálat: 343-0310 http://www.hp.hu/periferiak/



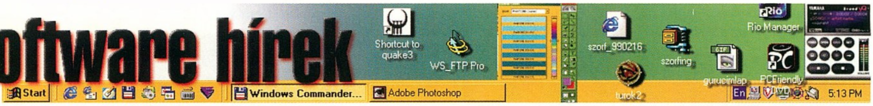
MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.

Ezt a rendkívül életszagú képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő. Vagyis a HP PhotoREt II színrétegező technológiájával. Ez az az új technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet keverjenek és juttassanak el minden apró képpontba, s ennek köszönhetően a színek összes elképzelhető árnyalata rendelkezésre álljon a lenyűgöző minőségű, fotórealisztikus képek készítéséhez – még hétköznapi, irodai papírra nyomtatva is. És még ennél is bámulatosabbá teszi a dolgot az a tény, hogy mindez olyan sebességgel működik, amellyel más asztali printerek csak fekete-fehér nyomtatásra képesek. Egy szó mint száz, a HP PhotoREt II-nek más a nyomába sem ér. Kivéve persze magát a valóságot.

HP DESKJET NYOMTATÓK
HP PhotoREt II technológiával

HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities

Software hírek



ADOBE DIGITAL HAIR, RUSSELL BROWN

A hónap egyik érdekessége ez a Photoshop-kiegészítés mely az eddig szűzterületnek számító haj és szőrzet manipulációkat támogatja. Használatával, szinte pillanatok alatt fantasztikusabbnál fantasztikusabb hajkölteményeket készíthetünk, de a látványosabb, durvább beavatkozások mellett

természetesen a finom retusálás kedvelőinek is kedvében jár a program. Vége tehát az idegőrlő aprólékos munkának, beköszöntött a digitális haj korszaka. A kiegészítésnek Macintosh és Windows verziója is létezik.

www.adobe.com

MAGIX ENTERTAINMENT

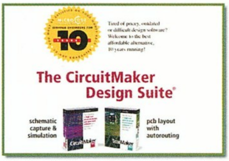
A német szoftvercég neve a zenecsatornák hallgatóinak ismerősen csenghet. Ugyanis az eddig megjelent programjai az újhullámos zeneirányzatok, például house, rave stb. otthoni elkészítéséhez nyújt segítséget. A művek előállításához semmilyen zenei előképzettség nem szükséges, mert egyszerűen nem lehet rossz számot komponálni a programokkal. A Magix eddig megjelent programjai a Live ACT a Music Maker v2000 és a Music Studio 2000. A DJ felfogású zenekészítők népszerűségére jellemző, hogy sorra jelennek meg a kiegészítő CD-k.

A három program felfogásban jelentősen eltér egymástól, mert míg a Live ACT egy száz százalékos DJ mixelő program, addig a Music Maker és a Music Studio egy zeneszerkesztő. A szerkesztést itt stílusokban, és amolyan house-os felfogásban kell értenünk, mert a komponálás a CD-n található wav adatok összemixelésével történik. Az előre gyártott, azaz a kötött stílusok mellett akár egyéni elképzeléseinket is beépíthetjük a zenékbe, ehhez mindössze csak saját wav adatainkat kell betöltenünk. A DJ, house-hangulatot igen élethűen utánozza mindhárom program, segítségükkel pedig a házibulik hangulatát egyénivé varázsolhatjuk.
A szerkesztők leglátványosabb részét az avi animációk (pl.: táncoló hölgyek) lejátszása jelenti.

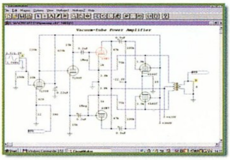
www.magix.net

MICROCODE

Az elektronika, mint szakma, és mint elhivatottság napjainkban is vonzó terület a középiskolákban és felsőoktatásban. Az ágazatban tapasztalható technikai–technológiai



robbanás rákényszeríttette az oktatási intézményeket arra, hogy a legmodernebb, a kor követelményeinek is megfelelő oktatási színvonalat vezessenek be. Így születtek meg az első virtuális, számítógépen szimulált áramkörépítők, tesztelők, kapcsolásirajz-oktatók és NYÁK-tervezők. Ezek nemcsak szemléletes és élethű modellezők, hanem használatukkal igen jelentős összeget is megtakaríthatnak az iskolák. Az amerikai Microcode programcsaládja is ezt az oktatási területet vette célba. Az alapprogramok CircuitMaker v6.1, TraxMaker v2.0 mellett ezek professional és student változatai is elérhetőek. Az utóbbi ára egyébként



mindössze csak 49 dollár míg a prováltozat ára 1000 dollár körül alakul.

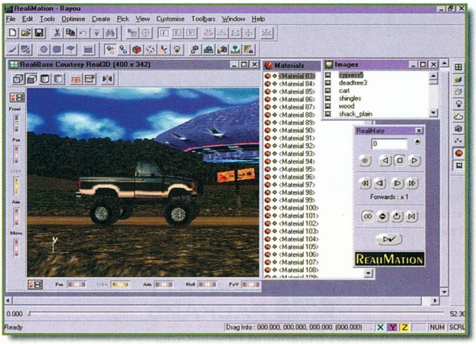
A program minőségére jellemző, hogy a CircuitMaker fejlesztésénél a programozók többek közt a Philips Semiconductors és a Motorola fejlesztőivel is konzultáltak.
A szoftveres "Virtual Electronics Lab" lehetőségeit még felsorolni is nehéz lenne, mert a megszokott elektronikus építőelemek mellett oszcilloszkóp és multiméter is rendelkezésünkre áll. A napjainkban favorizált Electronics Workbench 5.12 lehetőségein túlmutat a CM alkalmazása.

A TraxMaker használatával pedig egy remek NYÁK un. PCB (printed circuit board) tervezőhöz jutunk. A több mint 8 layerst kezelő program természetesen rendelkezik, úgynevezett autorouter funkcióval is.

http://www.microcode.com

REALIMATION STE

A 3D-s tervező programok, például a 3D Studio, AutoCAD stb. animációs szerkesztőinek hiányosságát pótolja a RealiMation



■ A bíróság elutasította a Sony keresetét, melyben a Connectix által forgalmazott Virtual Game Station névre keresztelt Macintoshra írt, száz százalékos PSX emulátor betiltását szorgalmazta. Az ítélet szerint az VGS emulátor nem sérti a szerzői jogokat, mert csak eredeti játékprogramokkal működik. (Ára: 49 dollár.)

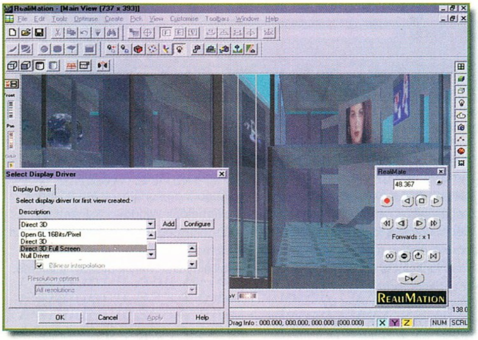
■ Az Adaptec egy forradalminak is nevezhető MP3-mas technológián dolgozik. A project célkitűzése pedig nem más, mint egy olyan program, mely az MP3-mas adatok lejátszását teszi lehetővé egy speciális, de egyben „hagyományos" CD-lejátszón. Megjelenése még ebben az évben várható. A CD-lejátszókat forgalmazók és gyártók egyelőre nem reagáltak a hírre.

■ Újabb ingyenes magyar e-mail szolgáltatások! Egyszerre két Internet-szolgáltató is bejelentette, hogy ingyenes e-mail hozzáférést biztosít a szerverükön. A Telnet Magyarország Kft. és az Internetto közösen még ez év elején az emil.rulez néven indította meg a szolgáltatását. Érdeklődők a név@internetto.hu címen regisztráltathatják magukat. A Matáv pedig néhány hónap múlva egy az Altavizslán keresztül elérhető ingyenes e-mail szolgáltatás bevezetését tervezi.

■ A Corel® WordPerfect 8 for Linux, ingyenes verzióját december 18-ig, mintegy 82 925 felhasználó töltötte le. Michael Cowpland, a Corel elnöke szerint a cég továbbiakban is támogatatni fogja a linuxos felhasználókat.

■ Indul az Internet 2 és a Mars Network. Február végén, hivatalosan beindult az Internet 2. A kezdeti 50 egyetemet összekötő mintegy 2,4 Gbps sebességű adatátvitelt a későbbiekben 10 Gbps-re

HIRCSOKOR



STE V4.4.1. Ennek a 3D-s vizualizációs program plug injainak segítségével a kész 3DStudio Max 1–2, 3dSViz, AutoCAD (rel. 13, 14) és Microstation szerkesztőkkel készített modelleket használhatunk. Ezek után a megfelelő textúrák hozzárendelésével, fantasztikus gyorsasággal megjeleníti a kész képet. De a program igazi erőssége az, hogy az OpenGl, D3D és 3dFx kártyákat kihasználva, például egy Autocaddel elkészített tervrajzban 3D-ben szabadon mozoghatunk, mégpedig realtime-ban. A mozgás felvétele után, a RealMation-lejátszó segítségével bemutatót is tarthatunk.

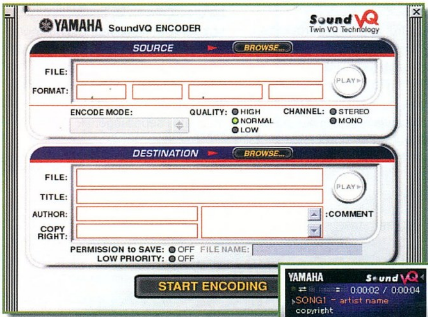
www.realimation.com

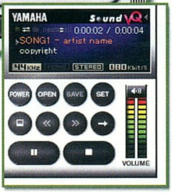
YAMAHA SOUND VQF

A Yamaha Corporation bemutatta a SVQF első Béta változatát. Az elsősorban internetes, on-line hanglejátszására ajánlott adattömörítési eljárást a TwinVQ-t a Nippon Telegraph and Telephone Corporation laboratóriumaiban fejlesztették ki. A VQF-t tehát nem az MP3 leváltását célozta meg – bár ehhez hasonlítják –, hanem a CD minőségű on-line zenehallgatást. Mind a VQF lejátszónak, mind pedig az encodernek minősége igen jó. A lejátszót az installálás után az Explorer Plug-ins könyvtárában találhatjuk meg. A téma iránt érdeklődőknek összeállítottam két táblázatot, egyikben az MP3 és a VQF összehasonlítása látható, a másik pedig az ismertebb encodereket és ezek internetes lelőhelyeit tartalmazza. (megjelent a VQF plug-in Winamphoz)

http://www.yamaha.co.jp/english/xg/SoundVQ/

Angler
angler@freemail.c3.hu





Mit...	Hol...
VQF - Yamaha SoundVQ v2.54b1	http://www.yamaha.co.jp/english/xg/SoundVQ/
AAC - Homeboy´s Encoder 0.5 alpha	http://freeflight.cockpit.be/mp3tech/aac.html
AAC - Astrid/Quartex Encoder 0.2	http://www.umr.edu/~beck/AAC/download.html
RA - RealAudio Encoder 5.1	http://proforma.real.com/mario/tools/encoderG2.html

MPEG3 és a Yamaha VQF összehasonlítása (© Yamaha)

	MP3	VQ
Név	MPEG (Motion Pictures Expert Group) Layer 3	Transform-domain Weighted Interleave Vector Quantization (TwinVQ)
Formátum info	Nem profit orientált technológia	Kereskedelmi fejlesztés, azonban az összes program free.
Fájlméret	Kb. 4MByte adat = 4 perc 128kbps.	Kb. 3MByte adat = 4 perc - 93 kbps (egyenérték a MP3 - 128 kbpsl)
Tömörítés	Tipikusan 1:12	Tipikusan 1:18 (vagy nagyobb)
Tömörítés típusa	WAV vagy RAW fájlból MP3	WAV vagyRAW fájlból VQF
CPU felhasz. (K6-233)	Kb. 20%	Kb. 30% *

Megjegyzés*= A VQF lejátszásához ugyan valamivel jobb processzor szükséges, de mint a tesztben szereplo CPU típusából is látszik egy minimális konfiguráció. Egy PII-es esetén a terhelési ido nem jelentös.

növelik. Ezzel egy időben a NASA egy bolygóközi Internet kiépítését javasolta. A hálózatépítés első lépése a 2000-re tervezett marsi küldetés, ahol is a leszállórobotok és a Mars körül keringő űrhajók, valamint a Föld közötti kommunikáció valósulna meg.

MICROSOFT HÍREK

▣ A karácsonyi ünnepekben eladott, mintegy hárommillió Microsoft Windows 98 nagyban hozzájárult ahhoz, hogy végül is az 1998-as év szoftvere lett. A megjelenés óta mintegy 25 millió példányszámban kiadott program sikeréhez a PC-k drasztikus árcsökkenése is jelentősen hozzájárult. A vásárlók szemszögéből nézve pedig azért népszerű a Windows 98, mert támogatja a legújabb hardvereket.

▣ Megjelent a Systems Management Server 2.0-s változata , mely a Windows rendszerek egységes és központosított felügyeletét valósítja meg. A SMS 2.0 tovább csökkenti a karbantartások és a módosítások költségét, listát készít az elérhető hardver és szoftver erőforrásokról, valamint segítséget nyújt a szoftver elosztásban is.

▣ A nemrég megjelent DirectX 6.1 SDK újdonsága a DirectMusic API, melybe a közeli tervek szerint TrueVerb technológia is beintegrálódik . Ez utóbbi lényege, hogy segítségével tetszőleges térhatások érhetők el, például távolság és térérzetet keltése. A DX6.1 SDK ezen kívül támogatja a Pentium III processzort.

▣ Az SQL Server 7.0 magyarországi bemutatkozására február 17-én megrendezett szemináriumon került sor. A Microsoft BackOffice-ba integrált relációs adatbázis-kezelőprogramja a MS. szerint mérföldkő az adatbázis-technológia történelmében.

Angler
angler@freemail.c3.hu

Logitech újdonságok

A KÉT "KÁBEL NÉLKÜLI" ÉS A "NATURÁLIS"

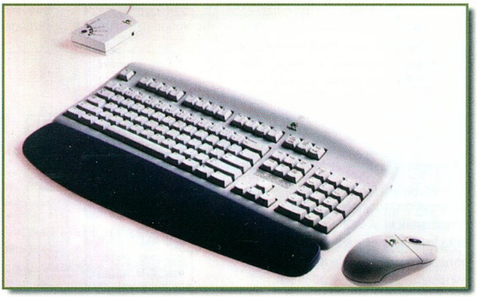
Az utóbbi hónapokban valahogy úgy esett, hogy mindig valamilyen Logitech terméket kaptam meg tesztelésre. Be kell vallanom, hogy ez számomra mindig is kellemes terhet jelentett, hiszen egy-egy jó terméket tesztelni, és utána a tapasztalatokat leírni, csakis hálás feladat lehet. Ebben a hónapban három perifériát (két csomagban) tesztelhettem az Atlantis Entertainment jóvoltából.

LOGITECH CORDLESS DESKTOP

Amint azt a címben található Cordless szó is mutatja, itt vezeték nélküli beviteli eszközről van szó, méghozzá mindjárt kettőről.
A Logitech, amely – bátran mondhatjuk – egyike volt a vezeték nélküli egerek elterjesztőinek, most újabb eszközt szabadított meg láncaitól, vagyis vezetékétől. A Desktop ennek megfelelően egy tetszetős billentyűzetből és egy külön is megvásárolható egérből áll (Cordless Wheel Mouse).
A számítógép és a perifériák közötti kapcsolatot egyrészt a billentyűzetbe és az egérbe épített adó, másrészt a számítógépre csatlakoztatott vevőegység biztosítja. A kapcsolat rádióhullámok segítségével történik, tehát nincs szükség az infravörös módszernél megszokott "közvetlen egymásra látásra". A többcsatornás összeköttetés lehetővé teszi, hogy ugyanazon helységben több ilyen eszköz is működhessen bármilyen interferencia nélkül, az átlagosnál alacsonyabb rádiófrekvencia pedig az egyéb eszközökkel (pl.: rádiótelefon, távirányítású játékok stb.) való problémamentes működést biztosítja.

A VEVŐEGYSÉG

A vevőből két kábel indul ki, egyik a billentyűzet (PS/2 vagy a hozzá adott átalakító segítségével AT) a másik az egér (PS/2 vagy a kapott átalakítóval soros) bemenetre csatlakoztatható. A tévedések elkerülésére a csatlakozók színkódoltak, ráadásul egy kis rajzocska is jelzi rajtuk, hogy melyik melyik eszközt jelenti. Fontos tudnivaló, hogy a vevőt minimum 20 cm távolságra kell elhelyeznünk mind a billentyűzettől, mind az egértől, mind a monitortól és a számítógéptől (és általában bármilyen elektromos eszköztől). Bevallom, eleinte nem nagyon vettem komolyan ezt az intelmet, de ennek eredményeképpen nem kaptam megfelelő információt a billentyűzetben található elemek állapotáról (lásd később). A vevőtől egyébként maximum két méterre távolodhatunk el (mármint az egérrel vagy a billentyűzettel), de úgy gondolom, ez több mint elég. Négy led található rajta, ugyanis a caps lock, scroll lock, num lock lámpácskákat áthelyezték a billentyűzetről ide, annak érdekében, hogy a billentyűzetben található elemek tovább tartsanak. (Véleményem szerint ez nem túl szerencsés megoldás, igaz ugyan, hogy a tálcán is megjelenik a num lock és a caps lock állapotának ikonja, de nálam például a tálca automatikusan rejtett. Másrészt a vevő egység nincs feltétlenül szem előtt.) A negyedik led a connect led, ennek szerepe például a frekvenciaváltásnál van.



AZ EGÉR

Mint már említettem, ez az egér külön is megvásárolható, ilyenkor egy egyportos vevőegységet kapunk a csomagban. A kicsomagolás után a két kisebb méretű elemet (a nagyobb kettő a billentyűzetbe megy) bele kell tenni az egérbe, hogy az adó működni tudjon. Ha már az elemeknél tartunk: jogos lehet az aggodalom, mi történik, ha lemerülnek? Nos, egyrészt a tálcán megjelenő ikonok segítségével bármikor lekérdezhető az elemek állapota, másrészt a vevőegységen villogni kezd a connect feliratú lámpácska, ha gond van az elemekkel. A gyártó szerint minimum hat hónapot bírnak ki az elemek. Az egér fogása igen kellemes, jól illeszkedik a kézbe. A három gomb közül a középső nyújtja az igazi extrákat, ez ugyanis egyben egy kis forgatható kerék is, amelynek segítségével például fokozatosan (a kerék ugyanis fokozatokban fordul) scrollozhatjuk a képernyőt, de több más funkciót is adhatunk neki a meghajtóprogram segítségével. Ezen kívül például az Office 97 alkalmazásokban is (de bármely másban, például a web-böngészőnkben is) használható az úgynevezett autoscroll vagy a zoom funkció. Az előbbi úgy érhető el, ha a középső gombot lenyomjuk és közben az egeret felfelé, vagy lefelé elmozdítjuk, ekkor a képernyő a mozgatás sebességének megfelelően mindaddig scrolloz, amíg a gombot fel nem engedjük vagy az egeret ellentétes irányba nem mozdítjuk. A zoom-funkció főleg az Office 97-ben aknázható ki, ha a Ctrl-t nyomva tartjuk, akkor például a Wordben a kerék forgatása a dokumentum nagyítását–kicsinyítését eredményezi.

A BILLENTYŰZET

A szemnek is tetszetős billentyűzethez egy kék kéztámaszt kapunk. Használata kényelmes, a billentyűk hagyományosan jól elhelyezettek. Egyetlen bánatom csak az volt, hogy tudomásom szerint magyar feliratozású billentyűzet egyelőre nem kapható.

AZ INSTALLÁLÁSRÓL

A telepítés menete az egyértelmű és világos dokumentációnak köszönhetően gond nélkül lezajlott. A két 1,44-es lemezen található MouseWare 8.2-es szoftver telepítése után elérhetők az előzőekben felsorolt funkciók, (pl.: középső gomb használata) kijelzők. A szoftver főleg Windows 95, Windows 98 és Windows NT 4.x alá íródott, de korlátozott lehetőségek elérhetőek Windows 3.1 alatt is. Érdekesség, hogy a telepítő még azt is megkérdezte: az egér a billentyűzet melyik oldalán található.

LOGITECH NEWTOUCH COMPACT KEYBOARD

Ez a billentyűzet engem egy kicsit a Microsoft-féle "naturális" billentyűzetre emlékeztetett, (a jó ötleteket mindig ellopják...) és mivel pont volt mellette egy ilyen, ezért lehetőség adódott a pontos összehasonlításra. Mi is a különbség? A Logitech billentyűzete kevésbé széles, kéztámasza levehető. Az elkülönülő két billentyűzetrész egy kicsit közelebb került, a Microsofténál közöttük található ledek a funkcióbillentyűk felett kaptak helyet. Az igazi különbséget a numerikus billentyűk feletti Logitech gomb adja. Ennek lenyomása után ugyanis az F1-F12 és a numerikus billentyűzeten található +, -, Enter billentyűk azt a funkciót hozzák elő, amelyet a driver segítségével beállítottunk. Ez a funkció lehet egy program elindítása, egy web-hely elérése, egy dokumentum betöltése vagy például a hangerő szabályozása (már ha van hangkártya a gépben). Csatlakozója PS/2-es vagy (a hozzá kapott átalakítóval) AT szabványú. Sajnos, ez sem kapható magyar kiosztással.

ZÁRSZÓ

Összességében mindkét termék minősége igen meggyőző, részemről egy egérbe mindenképp beruházok ugyanis az én íróasztalom bármilyen rendrakás ellenére előbb-utóbb mindig "összemegy". Kár, hogy nincs magyar kiosztású billentyűzet, de sok játékosnak ez csak előnyt jelent. Az egérről tudni kell, hogy mintavételezése 50 Hz-es azaz másodpercenként ötvenszer változtatható a kurzor pozíciója. Ez több mint a PS/2 33 Hz-es értéke, de kevesebb, mint az USB 100 Hz-e. Tehát aktív FPS rajongóknak talán nem elég, de mindenki másnak igen. (A PS2Rate segítségével sem lehet feljebb vinni ötvennél. Aki nem ismeri vagy nem használja ezt a programot – mint például én – annak biztosan megfelel az egér sebessége.)

Lóti

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.oditech.hu / transam / Email : trans/am @ usa.net
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

14" Licom SVGA 3 év garancia	25.600,-
17" Adlas SVGA digitális monitor	56.000,-
Creative 36x IDE CD drive	9.600,-
3,2 Gb Quantum winchester	24.800,-
5,1 Gb Quantum winchester	29.600,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	12.400,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	22.400,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	15.920,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	23.600,-
Matrox G-200 AGP 8 Mb SD RAM	17.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	9.920,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**116.000,-**

Pentium II alaplap,PII 300 Celeron, 32 SD, 3,2 Gb Q HDD,1,44 FDD,Mini,S3 4 Mb AGP 32x CD drive,SB 16,14" SVGA,105 g.klav.

Trans-Am használt 486: **39.600,-**
486 DX2/66,8 Mb,FDD,baby ház, PCI VGA, 170-540 HDD,14" digitális mon., 1,44 FDD

Canon BJ 10 SX használt/3 hó gar. **12.800,-**

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körü szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !
Hívjon, alkudjon és vásároljon !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

VideoCD VHS-ről!

Spieler computer

Ne hagyja, hogy legkedvesebb VHS felvételei tönkremenjenek. 24 órán belül VideoCD-t készítünk a szalagokból. Játék a TV-n, TV a monitoron. Multimédia PC konfigurációk igény szerinti kiépítésben.

1083. Budapest, Illés u. 40.
Tel: 334-3715

Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10., az Opera mögött
Tel.: 302-0585, Árlista: 2-333-666 / 1298#
Nyitva: H-Cs:9-17.30, P:9-15.30
Áraink ÁFA nélküliek, gar. 1 év monitorra 3 évl
Viszonteladói Árlista: 2-333-666 / 1297#

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK
DAEWOO monitorral, billentyűvel, egérrel

Cyrix 233 MX/16M/3,2G	90,2
AMD K6-2/266MMX/16M/3,2G	101,4
AMD K6-2/300MMX/16M/3,2G	102,9
Intel 233MMX/32M/3,2G	91,9
Intel P II 300ACeleron/16M/3,2G	102.1
Intel P II 266/32M/3,2G	126,8
Intel P II 350/32M/3,2G	127
Intel P II 400/32M/3,2G	166.5

Az árak ezer forintban értendõek .

99.03.04. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Mini/ATX MINI-MIDI-Nagy	4 / 6.6 / 7.6 / 12.2
Procomp LX at/atx BX at/atx	12,8/13.2/16.8/17.2
Tornado P58 100 / Gigabyte SG / AX	12,6 / 16 / 16
Gigabyte LX / EA / BXDS	17.9 / 16.2 / 57,3
Gigabyte100MHz BA/BXE/BXS	23.4 / 24.5 / 44,6
Abit BH6 / Asus P2B / P2B-S	22 / 27,6 / 60,5
SD ram 16 / 32 / 64 / 128	4.6 / 8.2 / 15,6 / 31,6
SD ram100MHz 32 / 64 / 128	8,2/ 15.8 / 32
CD Cyber40 / Pansonic 32	7,9 / 10.4
HDD St3,2/ St4.3 /St6,5	22,2 / 25.3 / 27,8
HDD Q3,2EX / 6,4EX /10,2EX	22,4 / 28,8 / 39,4
Daewoo 14" / 15" / 17"	26.8 / 35.6 / 76,2
BELINEA 14" / 15" / 17"	27,8 / 34.4 / 59.8
MAG DJ530" / 700T / 715T	41,4/ 65,8 / 89.2
VGA S3 1mb / 4mbPCI / 4mb AGP	3 / 4.6 / 4.8
Matrox Product. G200 SD / SG	16,8/19
Diamond Viper 330 / Viper 550	14.4 / 18.4
Diamond Fusion 16mb / 3DFX 12 mb	26 / 19
Diamond Monster II 8MB / II 12MB	24.4 / 27.2
SB 16/ SB64PCI / SB128/ SB Live	4 /5,4/9,8/14,4
TB Malibu OEM / Daytona OEM	17.2 / 15
CD író Pana 4/8 IDE/ TEAC 4/12 SCSI	46 / 45
Írható CD Kodak / FUJI	330 / 340

BALATI Computers Bt.

BALATI COMPUTERS

1146 Budapest, Thököly út 88.

Komplett konfiguráció:

AMD6K2-300/66MHz, Epox VIA MVP3-G alaplap(112MHz), 1.44MB FDD, Q3.2GB EX HDD, 64MB/100 SDRAM, Virge 4MB PCI VGA, Belinea 14" monitor (3 év gar.), Midi ATX, 32xCD-ROM, SB16 hangkártya, bill., egér

136.900,- +25%Áfa

!!! OTP Részletfizetési lehetőség !!!!

Használt alkatrészek beszámítása.
Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

4M COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

LS COMPUTER

A Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek
ABIT, ASUS. Hercules, Matrox, Diamond, ATI, Intel, LG, MAG, ADI, Viewsonic, LiteOn

Használt SVGA monitorok bruttó 17.000 Ft-tól
Internet előfizetés, Szerviz

1067 Budapest, Podmaniczky u. 29.
Tel.: 311-5456
www3.datanet.hu/~lsbt

Vállalkozók, Cégek, Magánszemélyek

a

Mastercomp Bt.

Professzionális számítástechnikai szolgáltatásokkal áll az Önök rendelkezésére.
Egyéni kívánságok szerinti számítógépek összeszerelése,
Használt gépek, használt alkatrészek beszámítása, számítógép szerviz.

Budapesten szállítás háztól-házig!
Korrekt árak!
OTP részletfizetési lehetőség

Számítógép rendszerek, hálózatok tervezése, kivitelezése, rendszerfelügyelet
Win95, Win98, Office programok, saját fejlesztésű ügyviteli szoftverek,
WEB oldalak szerkesztése, Internet kapcsolat kiépítése, tanácsadás.

Telefon: (06-1) 276 - 2257, (06-209) 618 - 726
Munka- és hibafelvétel a mobiltelefonszámon NONSTOP!

Savage 3D

TALLÓZÓ

S3Dimenzió3, avagy gondolatok az S3 háromdimenziós gyorsítóinak harmadik generációja kapcsán

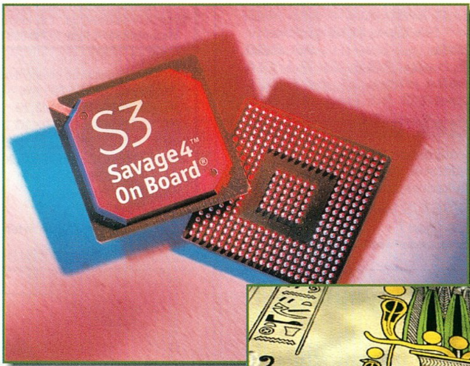
A DICSŐ MÚLT – VIRGE-EK VÉGELÁTHATATLAN SORA

A 3D-s videografika az átlagos felhasználó szintjén 1997-ig szinte egyet jelentett az egyesült államokbéli S3 termékeivel. Visszatekintve hihetetlennek tűnik, hogy a fenti gyártó Virge-chipsetével szerelt kártyák hosszú éveken keresztül majdhogynem alternatíva nélkül uralkodtak azon a piacon, ahol napjainkban immáron elkeseredett harc dúl minden egyes vásárlóért. Az egykoron Virge-kártyákat használók tábora mindmáig erősen megosztott a chipset értékelésének terén, mindazonáltal jómagam – mint hajdani elégedett tulajdonos – hajlamosabb vagyok a pozitív megnyilvánulásokra. Sokan elfelejtik ugyanis, hogy az S3 úttörőnek számított a PC-s 3D gyorsítók területén, a Virge megjelenése pedig évekkel(!) előzte meg az igazi áttörésnek számító Voodoo 1-chipset forgalomba kerülését.

Általános vélekedés, hogy az S3 lényegében nem véve tudomást a folyamatosan erősödő konkurenciáról némiképp elhanyagolta 3D gyorsítói új generációjának fejlesztését. Ez bizonyos szempontból igaznak tűnik, de véleményem szerint inkább a 3DFX termékeivel fémjelezhető 3D technológiai forradalom "vívmányainak" megfelelő szintű adaptálása, és egy igazán versenyképes termék kifejlesztésének vágya vette olyannyira igénybe az S3 tervezőinek idejét, hogy az új, Savage 3D chipsetükre épülő grafikus kártyák ténylegesen csak 1998 második félévében kerülhettek végre a vásárlók PC-s konfigurációiba. (Bizonyára csak kevesek róják fel majdan vétkemül, hogy a Savage 3D premierjét megelőzően feltűnt, finoman szólva is a "felejthető" kategóriába tartozó Trio3D-chipsetről az alábbiakban nem esik szó.)

AZ ELLENTMONDÁSOS JELEN – S3 VS. ATI

Az S3 szempontjából a Savage 3D az utolsó előtti pillanatban jelent meg ahhoz, hogy egykoron szebb napokat látott gyártó kissé megtépázott hírnevét helyreállítsa. A konkurencia – és itt elsősorban nem a 3DFX-re vagy az Nvidiá-ra kell gondolni, hiszen ezek piaci súlya egyszerűen nem összevethető az igazi "nagyokéval" – előretörése pénzügyileg rendkívül érzékenyen



érintette, sőt kevés híján padlóra küldte az egykor szebb napokat látott céget. Az 1997-es és 1998-as esztendő ugyanis gazdasági téren elsősorban nem az üstökösként feltűnt új gyártók sikerét hozta, hanem – bármilyen hihetetlen – a kanadai ATI Tecnologieset, amely az élvonaltól finoman szólva is elmaradó, középszerű Rage II és Pro termékcsaládjával (ami nem összetévesztendő az új, szinte minden szempontból kiváló minőségű ATI Rage Fury, Magnum és 128-asokkal) csendesen megkaparintotta a piac legjelentősebb szegmensét.

Hogyan válhatott a "szürke" ATI Technologies az iparág vezető erejévé? – jogosan vetődhet fel a kérdés mindannyiunkban. Nos, a válasz meglepően egyszerű: míg az "újonnan jöttek" (3DFX, Nvidia) elsősorban azon teljesítményigényes felhasználók kegyeit próbálták keresni, akik – bár véleményük meglehetős súllyal esik latba – valójában csak a vásárlók töredékét képviselik, addig az ATI termékeivel a tömegeket célozta meg, elsősorban a mennyiségi termelésre helyezve a hangsúlyt. Az S3 mellett, tudniillik szinte az ATI az egyetlen cég, mely chipseteit olyan számban képes előállítani, hogy az a "mezei" OEM-ek mellett a vezető számítógépgyártók igényeit is képes legyen kielégíteni. Innentől az események szinte törvényszerűen következtek egymásból: a 3D gyorsítók piacán még csak

tapogatózó óriások közül sokak választása az ATI Technologiesra esett, a Rage-chipset számára milliós eladásokat (pl.: Apple), az S3-nak pedig biztosnak hitt piacok (pl.: Compaq) elvesztését eredményezve. Ilyen piaci környezetben érkezett tehát meg a Savage 3D, amely az S3 reményei szerint az első fontosabb lépés az iparág vezető helyének visszaszerzése irányába vezető úton.

A "VADEMBER" SZÍNRELÉP – AZ ŐSERDŐ ÚJ HŐSE?

Akárcsak elődje, a Savage 3D is a kezdetektől fogva éles hangú vitákat kavart a grafikus kártyák iránt valamennyire is érdeklődők körében. A vita heve alól, sajnos az egyébként objektív tesztjeiről ismert Thomas Paabst (az egyik legnépszerűbb hardverrel foglalkozó internetes honlap főszerkesztője) sem tudta kivonni magát, aki miután nem egészen tisztességes körülmények közepette versenyeztette az egyik legelső S3 Savage 3D alapú kártyát a 3DFX, Matrox és Nvidia termékeivel, "kissé" indokolatlanul lesújtó hangú kritikát közölt a chipset képességeiről. Mindenestre adalékul szolgálhat a történethez, hogy azóta Tom honlapjának egyik főszponzora folyamatosan az Nvidia...
Természetesen, az ellentétes véleménnyel bíró oldal hangadói is módot találtak tesztjeik publikálásra: szerintük megszületett az "ultimate Voodoo2-killer", az új csillag a 3D gyorsítás terén. Hogy mi is az igazság? Nos, a következő oldalakon erre kerestem választ.

Mielőtt belevágnék a tényleges teszteredmények ismertetésébe, szeretnék egy rövid áttekintést adni a chipset képességeiről, anélkül azonban, hogy véglegesen elmerülnénk azon technikai specifikációk tengerében, amelyeket a grafikuskártya-gyártók és az S3 publikáltak a Savage 3D piaci megjelenése kapcsán, vagyis elsősorban az egyedi tulajdonságokra koncentrálva.

Az S3 Savage 3D egy 128 bites, AGP csatolósínre illeszkedő, integrált 2D/3D és videogyorsító. Ennek sebessége (5 millió háromszög/másodperc, illetve 125 millió pixel/másodperc trilinear fill rate) és renderelési képességei

(valamennyi ismert effektus használata, beleértve a napjainkban a második és harmadik generációs kártyák közötti egyik legfontosabb különbségnek tartott, hardvertámogatott bump mappinget és anisotrophic filteringet is) alapján joggal tart igényt igen előkelő helyre napjaink grafikus chipseteinek képzeletbeli rangsorában. Ami vetélytársaitól megkülönbözteti, és némileg ki is emeli, az elsősorban az S3TC néven elhíresült textúra tömörítési eljárása, valamint a 3DFX Glide-dal konkuráló saját API-ja, a Metal. Említést érdemel továbbá a chipset által létrehozott kép figyelemreméltóan jó minősége (beleértve az opcionális TV-outputot is), és a teljes körű DVD, video playback támogatás is.

Termék megnevezése	Creative VoodooBlaster	Creative TNTBlaster	Matrox Millenium G200	Gainward Cardex GX3	Hercules Teriminator Beast Supercharged
Gyártó	Creative	Creative	Matrox	Gainward	Hercules
Csatolósín típusa	PCI	AGP (2x)	AGP (2x)	AGP (2x)	AGP (2x)
Chipset	3DFX Voodoo 2	Nvidia Riva TNT	Matrox G200	S3 Savage 3D	S3 Savage 3D
Órajel	90 MHz	90 MHz	100 MHz	100 MHz	120 MHz
Gyártási technológia	0.35 mikron	0.35 mikron	0.35 mikron	0.25 mikron	0.25 mikron
RAM	8/12 MB 25 ns EDO	16 MB 8 ns SDRAM	8 MB 8 ns SDRAM	8 MB 10 ns SDRAM	8 MB 8 ns SGRAM
Hutés	Nincs	Hutoborda	Hutoborda	Hutoborda	Hutoborda+ ventilátor
TV-output	Nincs	Nincs	Nincs	NTSC/PAL	NTSC/PAL
Fogyasztói ár*	25 000 – 30 000 Ft	25 000 – 30 000 Ft	17 000 – 20 000 Ft	10 000 – 12 000 Ft	Várhatóan 20 000 – 24 000 Ft
Forsaken 640x480	137 fps	149 fps	104 fps	141 fps	155 fps
Forsaken 800x600	84 fps	120 fps	63 fps	130 fps	144 fps
Forsaken 1024x768	X	73 fps	49 fps	89 fps	90 fps
Incoming 640x480	87 fps	101 fps	65 fps	88 fps	106 fps
Incoming 800x600	61 fps	68 fps	47 fps	62 fps	74 fps
Incoming 1024x768	X	42 fps	31 fps	39 fps	48 fps
Quake II 640x480	89 fps	74 fps	39 fps	56 fps	62 fps
Quake II 800x600	69 fps	58 fps	28 fps	43 fps	50 fps
Quake II 1024x768	X	36 fps	17 fps	29 fps	34 fps
3D Mark99 800x600/16bpp	2069	2041	1656	2071	2406

*A fogyasztói árnál körülbelüli értékeket tüntettünk föl.

MEGMÉRETTETÉS – A TERMINATOR BEAST SUPERCHARGED MAGYARORSZÁGI PREMIERJE

Most pedig lássuk végre, kik azok versenyzők, akik egyfelől az S3, másfelől a konkurencia becsületét hivatottak megvédeni. Nos, a 3DFX Voodoo 2-chipsettel szerelt kártyák népes táborát egy Creative VoodooBlaster, míg a trónkövetelő Nvidia TNT-ket egy szintén Creative gyártmányú TNTBlaster képviseli. Nem maradhatott ki a sorból a Matrox zászlóshajója, a G200 sem, míg az S3 Savage 3D oldaláról egy Cardex GX3 száll harcba, sőt rövid időre feltűnik a Savage 3D termékcsalád legfiatalabb és legreménytelibb tagja, a Hercules Terminator Beast SuperCharged is. Ez utóbbiról röviden csak annyit, hogy a Hercules mérnökei az eredeti Beast órajelét 100-ról 120 MHz-re növelve, s mindehhez 125 MHz-es SGRAM-ot, illetve az eredeti modellről még hiányzó tv-outputot társítva alkották meg a Supercharged verziót.

A táblázatban található tesztsorozatra természetesen valamennyi kártya esetében azonos háttérkonfiguráción (Abit BH6 alaplap, Intel Pentium II Celeron 300/450 MHz processzor, Quantum EL 5,1 GB Ultra-DMA HDD, Creative 5x DVD, SB PCI 128 hangkártya, MS Windows 98, DirectX 6.1, 16 bites színmélység) került sor.

(Az adott kategória legmagasabb értékei a táblázatban kiemelve találhatók. A tesztfolyamat során kizárólag a gyártók által hivatalosan is megjelentetett meghajtóprogramok kerültek felhasználásra, tehát a bétaverziókat minden esetben mellőztem.)

ÉRTÉKELÉS – MEGVILLANNAK A FENEVAD VALÓDI AGYARAI

A táblázat adatait értékelve elsősorban az alábbi fontosabb következtetések vonhatók le:

1. OpenGL alapú alkalmazások (pl.: Quake II) esetén továbbra is megkérdőjelezhetetlen a TNT és Voodoo2 chipset alapú grafikus kártyák fölénye. A Terminator Beast Supercharged nagyjából egy Voodoo Banshee teljesítményszintjét éri el, mivel a Quake II "multitexturinget" támogató motorja igencsak igényli a második TMU jelenlétét (amellyel csak az első két chipset rendelkezik). Figyelemreméltó továbbá, hogy a Matrox G200-nál a lényegesen olcsóbb Cardex GX3 is gyorsabbnak bizonyult.

2. Összetett 3D-s műveletek (3D Mark 99) és D3D alapú alkalmazások (Forsaken, Incoming) terén a Terminator Beast Supercharged révén a Savage3D egyértelműen átvette a vezetést az elsőségét megjelenése óta biztosan őrző Nvidia Riva TNT-től. Megjegyzendő, hogy már az alapmodellnek számító Cardex GX3 is a TNT szintjén teljesít.

3. Ár/teljesítmény viszonyban a mezőny kétségkívül legkiemelkedőbb tagja a Cardex GX3, amely egy Voodoo Banshee szintű integrált 2D/3D gyorsító, vetélytársánál 8–10 ezer forinttal alacsonyabb áron, míg a Hercules Terminator Beast Supercharged az NVidia Riva TNT alapú kártyákkal

egyenértékű megoldás 5–10 ezer forinttal alacsonyabb áron.

Szerény véleményem szerint, minden árérzékeny és technológiai újdonságra (pl.: S3TC) vágyó felhasználónak érdemes fontolóra vennie egy olyan grafikus kártya vásárlását, melynek szíve helyén Savage 3D chipset dobog.

S3TC – SZÉP ÚJ VILÁG?

A tesztsorozat eredményeinek áttanulmányozását követően sokan juthatnak arra a következtetésre, hogy bár a Hercules Terminator Beast Supercharged-ba ágyazott Savage 3D bizonyos területeken ugyan jelentősen gyorsabbnak bizonyult az Nvidia-, Riva-, TNT-chipsetnél, a különbség mégsem annyira számottevő, hogy megérné az esetleges átállást. Létezik azonban egy olyan terület, amelyen az S3 kétségkívül jóval tetemesebb előnyre tett szert versenytársaihoz képest, ez pedig a textúratömörítés. Ez csakhamar kiemelkedően fontos funkcióvá válhat az otthoni felhasználó számára is. Az S3TC eljárás segítségével ugyanis egy adott textúra 4:1, 6:1, vagy akár 8:1(!) arányban is tömöríthető, a Savage 3D-chipset pedig valós időben képes ezek kitömörítésre és megjelenítésére. Az eredmény önmagáért beszél, hiszen az S3TC révén ugyanazon textúra nyolcadakkora helyet foglal az adathordozón, vagy ugyanakkora helyen nyolcszor részletesebb felbontású textúra helyezhető el.

Az S3TC előnyeinek szemléltetése végett, s persze az örök kétkedők meggyőzése érdekében minden további kommentár helyett álljon itt egy képpár a lassan elkészülő, s talán nem is teljesen ismeretlen nevű Unreal Tournament programból, ahol is a bal oldalon az S3TC inaktív, míg a jobb oldalon bekapcsolt állapotban leledzik.

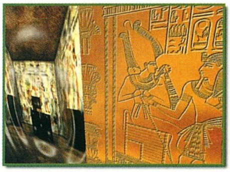
Véleményem szerint a kisebb helyigényéből fakadóan sokszorosan részletesebb textúrákat felvonultató S3TC alapú verzió vizuális téren élvezett felsőbbrendűsége egyszerűen megkérdőjelezhetetlen. Ha mindehhez hozzászámítjuk, hogy az S3TC mellett olyan nevek sorakoztak fel, mint az Intel (A 4xAGP-t támogató új chipsetek tervezésekor szeretnék felhasználni az S3TC fejlesztése során szerzett tapasztalatokat.). Továbbá a Microsoft (miután licencelték az eljárást, integrálják azt a DirectX 6.x és azt követő verzióiba), az ID Software (John Carmack állítása szerint a Quake III:Arena széleskörűen támogatja az S3TC-t), valamint a GT Intercative (a fent említett Unreal Tournament kapcsán) is idesorolható. Nos, akkor valószínűleg nem szükségeltetik túlságosan nagy bátorság azon kijelentéshez, miszerint az S3TC várhatóan fényes jövő előtt áll.

SAVAGE4 – AZ S3 VIRTUÁLIS MENNYORSZÁGÁNAK NEGYEDIK ELJÖVETELE

Természetesen az iparág más szereplőihez hasonlóan, az S3 sem töltheti a felettébb mozgalmasnak ígérkező 1999-es esztendőt a mind gyorsabban hervadó technológiai babérokon való üldögéléssel és az Savage 3D szakmán belüli elismertsége kapcsán besöpört kitüntetések fényesítgetésével. Az ATI Magnum és Fury, TNT2 és Voodoo3 fémjelezte fenyegetéssel szemben az amerikai óriás a korábban Savage 3D 2, manapság Savage4 néven futó fejlesztési projektének végtermékeként létrejött új chipsetjét kívánja felvonultatni.

A Voodoo3-hoz hasonlóan a Savage4 két változatban kerül majdan eladásra: a Savage4 GT maximum 16 MB 125 MHz-es memóriájával és 2xAGP kapacitásával nyilvánvalóan az OEM-eknek szánt modell, míg a Savage 4 Pro legnagyobb 32 MB 143 MHz-es memóriája és 4xAGP kapacitása elsősorban a teljesítményre éhes játékosok szívét igyekszik megdobogtatni.

Az S3 reményei szerint, a konkurens chipsetek közül az 1999-ben legkorábban 4xAGP-t kínáló Savage4 (Az Intellel kötött technológiai cseregyezmény értelmében, tudniillik az S3 jogosult a 4xAGP elsőként történő felhasználására.) az eredeti Savage 3D-hez képest jelentősen megnövelt teljesítményével (amit nem utolsósorban a Voodoo-chipset mintájára integrált második TMU-ja által biztosított "multitexturing" képességének köszönhet) a 2D/3D gyorsítók piacának jelentős részét megszerezheti magának. Mindenesetre az előzetesen publikált teszteredmények (3D Winbench 99: 730+ pont, 3D Mark 99: 2500+ pont, CGW GameGauge: 700+ pont) az S3 várakozásait látszanak alátámasztani.



A BIZONYTALAN JÖVENDŐ – SAVAGE4 VS ATI 128 VS. TNT2 VS. VOODOO3 VS?

Ma már világosan látszik, hogy a 3DFX-STB-fúzió híre szinte földcsuszamlásszerű változásokat indított el az iparág belső viszonyrendszerében, alaposan felborítva a mindig is kissé bizonytalan status quót. Miután a 3DFX az egyesülés lezárultával kizárólag az egykori STB gyártói kapacitására alapozva kívánja előállítani Voodoo-chipsetre épülő termékeit (talán az ELSA képez majdan kivételt a fenti szabály alól, de csak az európai piacon), számos nagynevű gyártó kénytelen máris olyan chipsetek után kutatni, amelyek valós alternatívaként szolgálhatnak a "Fekete mágia" ellenében. Nem véletlen tehát, hogy a Savage4-chipsetre épülő termékeket gyártani kívánók (Hercules, Gainward stb.) közé feliratkozott a piac minőségi téren koronázatlan királya, a Diamond Multimedia is. Sőt, úgy tűnik a sorba az Intel is beáll, aki azon túl, hogy a 4xAGP technológia premierje kapcsán az S3-nak kíván kedvezni a Real3D-vel szemben (amelyben egyébként résztulajdonos!), megvásárolni készül az S3 részvényeinek jelentős hányadát, tovább szilárdítandó annak pénzügyi hátterét.

A piaci háború kimenetele természetesen egyelőre megjósolhatatlan, hiszen a szinte azonos eséllyel induló "nagy négyes" mellett (amelyek új chipsetjeinek technológiai jellemzőit az alant található táblázat foglalja keretbe) a kisebb piaci szereplők (Permedia, Rendition, Videologic stb.) is komolyan befolyásolhatják az 1999-es esztendő történéseit. Összegzésképpen megállapítható, hogy a Savage4 révén az S3 végre olyan termékkel rendelkezik, amely az amúgy meglehetősen TNT, illetve Voodoo-chipsetpárti hazai vásárlóközönség figyelmére is joggal tarthat igényt.

Amennyiben a cikkemben szereplő témakörök kapcsán bármilyen kérdés felmerülne, természetesen készséggel rendelkezésére állok az Olvasóközönségnek.

Varsányi András
Joshua7401@hotmail.com

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

Chipset történelem

INTEL NYELVI LABOR, AVAGY „CHIPSETOLÓGIA"

Az angol abécében 26 betű található. Ebből az Intel marketingesei számára 25 állt rendelkezésére, amikor kitalálták, hogy Pentiumtól felfelé processzoriak alaplapi kiszolgáló chipsetjeinek a valamilyenbetű plusz X elnevezést adják. Miért 25? Szerintem azért, mert az XX elnevezés valahogy nem igazán hangzik jól, másrészt még a viccelődést is félretéve, könnyen lehet belőle másra is asszociálni, mint egy chipsetre (Bár szerintem, hangzásában a QX elnevezés is sántikál, de ez még elfogadható). Mostanra pedig már csak 14 betű jöhet számításba, hiszen ez idáig tizenegyet elhasználtak. Számoljunk együtt: FX, HX, VX, TX, LX, BX, EX, GX, KX, NX, ZX, (illetve a JX tervbe van véve, de ez egyelőre nem számít, mert még nem biztos a chipset elnevezése). Ezek mind eddig már megvalósult setek, de persze akad még egyéb elképzelt/bejelentett cucc is a cég tarsolyában. Cikkem ezeknek a parabolikus áttekintését nyújtja, illetve az 1999-es év további AGP-setjeinek különösebb technikai magyarázatok nélküli, tömör ismertetését adja – emiatt az abszolút kezdőktől ezúton kérek elnézést.

Akkor kezdjük az alapoknál. Az Intel a Pentium chipjének alaplapi kiszolgálására piacra dobta a hivatalosan 430FX-ként ismert setjét (ezt még Triton I néven is tisztelhettük). Ezen a játszótéren játszott még a jó öreg, de azóta kihalt Socket 5 is. Mit tudott ez a set? Maximum 128 MB memóriát kezelni, ebből 64-et tudott cache-elni (a'la TX...) a legnagyobb 512 KB Level 2 cache-en keresztül. Ez a set tudta először lekezelni a desktop piacon az EDO DRAM-ot, illetve rendelkezett Busmastering képességekkel, ami kicsit szűkítette a teljesítménybeli szakadékot az EIDE és a SCSI buszrendszerek között. A hivatalosan maximum 66 MHz-es memóriahozzáférést támogatta. A chipset energiamegtakarító funkcióira nem kell sok szót vesztegetni, mivel nemigen voltak neki ilyen heppjei. Eddig tartott a Pentium-móka, most azonban beszélnem kell a 430FX testvéréről, a 440FX-ről (Natoma). Ez akkoriban high-endnek számító Pentium Pro chipek kiszolgálására készült el (és egy rövid ideig a Pentium II-t is szolgálta az LX-chipset megjelenése előtt). Maximum 1 GB memóriát kezel, a cache-eléssel sincs probléma, hiszen az L2 cache on-chip van a processzorokon. Burst EDO támogatással bír, hivatalosan maximum 66 MHz-es (Amikor ezek az FX-es chipsetek kijöttek, még nem volt olyan nagy divat, hogy akár az otthoni kenyérpirítónk is overclockolva legyen.), illetve maximum két-processzoros rendszerek kiszolgálására alkalmas.

A következő lépés a 430HX (Triton II) volt, igen jelentős újításokkal: már mind az 512 MB memória cache-elhető elvileg (habár a viszonylag magasabb költségek okán az alaplapgyártók ebből általában csak 64 MB-ot preferáltak, ami akkoriban rengetegnek tűnt, mostanra azonban „kicsit" megváltozott a szemlélet). Először nyílt lehetőség a sima Pentium rendszerek tekintetében duál-konfigra, emellett van ECC DRAM és USB támogatása is. (Az itteni EDO memóriaidőzítések nagyobb teljesítményt biztosítanak a 430FX-szel szemben, emiatt ne is beszéljünk a sokkal nagyobb lehetséges cache-elhető területről.) A HX kiemelkedő előnyei közé tartozott még: támogatta a nem-Intel procikat – azaz a Cyrix/IBM és AMD termékeket. Ezenkívül itt már megjelent – igaz, nem hivatalosan (ami ugyebár ismét csak 66 MHz) – a 83,3 MHz-es buszsebesség is, illetve az MMX-támogatást szintén megoldották. Nem véletlenül volt tehát sikeres ez a set, emellett sokáig maradt piacon, rengeteg top-seller alaplap épült rá.

A továbblépés/fejlődést megkérdőjelezték, amikor következő lépésként az Intel a 430VX (Triton III) chipsetet rakta a nagyérdemű lába elé, illetve kevésbé elvontan a gépeikbe. Az igazat megvallva, nem is az volt a cég szándéka, hogy nagy újdonsággal lepje meg a piacot, hanem az, hogy egy – a 430HX-nél – olcsóbb megoldást kínáljon, nem túl nagy teljesítménybeli csökkenés árán. A 430VX hivatalosan maximum 66 MHz-en nyomatja a buszt, 128 MB memóriát kezel, amelyből maximum 64 MB cache-elhető. Hiányzik belőle a HX-nél megismert CPU-to-PCI bufferelés (értsd teljesítménycsökkenés), van viszont SDRAM támogatás és Unified Memory Architecture – azaz a rendszermemóriát a grafkártya is használhatja –, némi számítási teljesítmény (körülbelül 5 százalék) feláldozásával. Itt is egyértelmű az MMX és Cyrix/AMD támogatás. Azt hiszem a VX-setre több szót nem is igazán érdemes pazarolni, bejött vele az Intel számítása, sok olcsó alaplap épült köré, igazi „hírességek" azonban – talán érthető módon – nem emelkedtek ki közülük. Mit mondjak, a 430TX (Triton TX) sem sokkal szárnyalta túl a jó öreg 430HX-et, hiszen maximum 256 MB memóriamennyiség mellett mindössze 64 MB cache-elhető, ami elég szerény(telen). A pozitív oldalon szerepel azonban a 430VX-hez képest a továbbfejlesztett SDRAM-támogatás (gyorsabb memóriaidőzítés), ami remek overclockerré tette az ilyen set köré épülő igényesebb(!) alaplapokat, plusz bír az immár SCSI sebességet deklaráló UltraDMA támogatással (elméleti legnagyobb átviteli sebesség 33,3 MB/sec). Ezenkívül a TX már komolyabb „zöld"-funkciókat is tudott. Mindezen nyalánkságok ellenére teljesítményben a TX-set nem igazán szárnyalja túl a HX-et, inkább csak egy utolsó „dobásnak" tekinthető az Inteltől – az általuk már a chipset kihozatala idején halálra ítélt Socket 7 architektúra terén –, hiszen errefelé a fiúk régen rukkoltak elő újítással, azaz kezdték magukat rosszul érezni ebben a gyorsan változó világban. Ezzel tehát az Intel a maga részéről lezárta a Socket 7-t, már nem is gyárt ilyen architektúrába illeszkedő procit – ezáltal rengeteg helyet hagyva a Super 7 szabványt támogató versenyzőknek, de ez már egy másik cikk témája lehetne. Talán annyit fűznék még hozzá a témához, hogy K6-3 „Sharptooth" ide vagy oda, nekem nagyon erősen az az érzésem (és nem is kell hozzá túl nagy látnoki képesség), hogy az 1999-es év lesz az utolsó év, amelyben a Socket 7 és mutációi még valamennyire labdába rúghatnak, ugyanis 2000-re már holtnak fogják minősíteni a piac szereplői a 7-es számú vágányt. Most pedig következzék egy nagy váltás.

Az Intel 1997 májusában piacra dobta a Pentium II-t, amely azóta is töretlen népszerűségnek örvend (kiegészülve a Celron alfajjal). Az első időkben ezek a slotos állatkák kénytelenek voltak beérni az igencsak koros 440FX chipset segítségével – ami kényszermegoldásnak bizonyult. Az Intel gyorsan akart kijönni nagyszerű termékével, meg is tette, csak a hozzá speciálisan fejlesztett kiszolgáló AGP-set még nem készült el addigra. Piacképes lett viszont 1997 szeptemberére, s a tűzkeresztségben (már jóval korábban) a 440LX nevet kapta. Jelentős továbblépés volt a Socket 7-es és 8-as setekhez képest. A támogatott szabványok között sok akkori úttörőt találunk: AGP, PC97, UltraATA. A set egyik érdekessége, hogy mindössze 1 chipből állt, tehát

a chipset elnevezés itt már csak a hagyomány miatt indokolt (talán emiatt is hívják már ezeket a chipeket AGP-setnek). További előnyei: maximum 1 GB EDO RAM, illetve 512 MB SDRAM támogatás (egy ideig elég lesz) és a duál-processzoros felállás lehetősége. Hivatalosan az Intel itt még mindig a 66 MHz-es buszsebességet forszírozta, de voltak olyan alaplapok (például az AOpentől), amelyek megfelelő RAM-modulokkal akár 90 fölötti MHz-eket is produkáltak – igaz, igen megbízhatatlanul. Az LX-set lehetővé tette, hogy ha az SDRAM-unkon volt EEPROM, akkor a RAM-unk és chipset közvetlenül kommunikáljanak egymással (vagy chipsetünk, ha valaki éppen nagyon poszesszív formájában van). Érdekességként megemlítem, hogy a mostanra már 440EX-ként ismertté vált AGP-set eredeti inteles elnevezése 440LXR volt (elixír...). 1998-ban pedig eljöve az első olyan AGP-set, amelyik hivatalosan támogatta a 100 MHz-es buszsebességet. Őt pedig 440BX-nek hívták vala. Itt már nem volt szükség trükközésre, megfelelő PC100 SDRAM-mal mennie kellett a gépnek minimum 100 MHz-es buszsebességen. Sőt, egyre több alaplap jelent meg, amelyik támogatja a buszsebességeket egészen 133 MHz-ig (Nemsokára kaphatók lesznek a PC133 SDRAM-ok is, mind az Intel, mind az IBM nagyon nyomassa a témát). A legújabb Shuttle-fejlesztések már támogatják a 150 MHz-et is. (Ennek kihasználására, persze még addig kell várni, amíg a kereskedelmi forgalomban is kapható lesz a PC133 SDRAM) A „chipset" itt is egy chipből áll, ami két procit tud meghajtani egy alaplapon (duál-procis konfig az egyszerűbb érthetőség kedvéért). Ugyancsak az LX-szel megegyező a legnagyobb memória mérete: EDO-ból 1 GB, SDRAM-ból 512 MB. Természetesen UltraATA is van, illetve azoknak sem kell sírnia, akik PC66-os SDRAM-okkal vagy régebbi Pentium II procikkal rendelkeznek (és nem szeretnek tuningolni) –, mert nekik ott van a jó öreg 66 MHz is. Nem igazán kell kommentárral kísérni ezt a setet – hatalmas siker lett a Pentium II világában, mely hasonlatos a HX-éhez a Pentium-univerzumban. Szóval nagy éljenzés a játékosok és egyéb, normálnak nevezhető userek körében, kellett azonban valami, ami a nagy szerverek tulajait és üzemeltetőit is kielégíti. Ekkor lépett színre a 440GX AGP-set (itt merül fel először a KX elnevezés is), amely már akár 2 GB SDRAM-ot is támogat (EDO-t egyáltalán nem) és alkalmas a Slot-2 architektúra Xeon processzorainak meghajtására. Egyebekben (teljesítményben is) azonban ugyanazt nyújtja, mint a BX. Most pedig ugrok egy kicsit időben, setben és architektúrában, hogy kezemben tarthassam a chipek darwini fejlődésének fonalát – szóval előre szólok, még mielőtt valaki vadul azt gondolná, hogy kihagytam olyan apróságokat, mint az 440EX és egyebek. Szó sincs erről, csak rájuk később kerül sor. Ezzel szemben azonnal rátérek a 450NX-re, amely, mint már a számjelzésből is látható, a fejlődés egy magasabb fokát jelenti. Ez a set már a Xeon processzorokra lett kihegyezve, szerver környezetbe, nem véletlen tehát, hogy ezekből a procikból akár négyet is le tud kezelni multiprocesszingben, illetve akár 8 GB RAM-ot tud melléjük rendelni, hogy legyen hova lökniük a sok-sok kiszámolt infót. Egyébként jó tudni, hogy ebből a setből kétféle létezik, a 450NX és a 450NX Basic, az utóbbi a költséghatékonyabb megoldás, nem sokkal kisebb tudással, mint a nagytestvér (pl.: csak maximum 4 GB memóriát tud kezelni). A 440BX-hez viszonyítva továbblépés a Memory Interleave technika használata, amellyel a memóriahozzáférés gyorsaságát növelték meg. Ezeknek a plusz feladatoknak és képességeknek persze meg kellett felelni, emiatt a 450NX set már négy chipből tevődik össze – szóval jó sok helyet foglal el egy alaplapon. Érdekességként megemlítem, ez a chipset maximum 47 Wattot vesz fel, 3,3 V feszültség mellett – ez tetemes mennyiség, bár nincs sok összehasonlítási alapom, de sejtésem szerint egy BX-é ennek a töredéke. Most pedig legyen meg a 440EX-re áhítozóknak az öröme. Ez az AGP-set a GX-szel egy időben jött ki, a BX után, az LX „olcsósított" változataként, az Intel szándéka szerint especielle a Celron procikhoz, illetve a köréjük épülő rendszerekbe. Hivatalosan a legnagyobb buszsebessége 66 MHz (No 100 MHz, persze az alaplapgyártók azért általában 83 MHz-ig hagyják nyomni az órajelet ezeknek a lapjain is.). Két DIMM foglalata (RAM vásárlásnál ezt szem előtt kell tartani), illetve három PCI slotja lehet, amit elviselhetőbbé tesz az a tény, hogy az ilyen chipsetre épülő lapok általában a költséghatékonyságot tartják szem előtt, azaz általában az on-board sound eleve adott és nemritkán még videovezérlő is integrálásra kerül. UltraDMA/33 és USB support persze maradt, viszont nincs ECC támogatás és ugyancsak nincs lehetőség duál-procizni ezzel a settel. Valami nagyon azt súgja nekem, hogy nem sok szerverben fog megjelenni ez az AGP-set, viszont jól el lehet sütni olcsó irodai gépekbe. Sőt, a szerényebb anyagi lehetőségekkel (és régi AT-házakkal) megáldott játékosok is építhetnek rá rendszert – az már más kérdés, ha majd upgradelni akarnak a jövőben, akkor mindent le kell cserélniük (Bár ez legalább egyszer elkerülhetetlenül bekövetkezik mindenkivel, egy három–négyéves cikluson belül.). Az egyetlen korlátja ennek a viszonylag erős eladási trendnek maga a 440LX set lehet, mivel az erre épülő lapok ára szinte alig több, mint az EX-eseké hasonló tudásszint mellett, többet tudnak, és ezekből is elég sok AT-s form faktorú létezik. Például a cikk írásának időpontjában – azaz január végén – az ABIT AH6-os LX-es alaplapja a kiskereket nézve olcsóbb, mint a Gigabyte EX-es lapja. Igaz, ez ATX-kategória, mindenesetre megfelelő illusztráció a fenti állításra.

Ahogy az EX az LX-nek az olcsóbb, kevesebbet tudó változata, úgy a 440ZX a BX AGP-set olcsó kisöccse, melyet micro-ATX formára optimalizáltak az Intelnél. (Más kérdés, hogy ebbe igencsak erős beleszólása végső soron az alaplapgyártóknak...) Remek platformot kínál a Socket 370-es Celeronoknak, főleg a ZX-66 verzió (Ennek a nevében is benne foglaltatik, hogy nagyjából, mennyiben kevesebb a BX-nél). Ezek szerint tehát adott a ZX és a ZX-66, a kettő között a támogatott buszfrekvenciák, azaz processzorok tekintetében van különbség. Ráadásul az előállítási költségük sem azonos (itt nagyon kicsi összegekre gondolhattok). Hasonlóképpen ahhoz, ahogy a Microsoft (Bill Gates) annak idején meghirdette a minden gépre Windows oprendszert jelszót, úgy az Intel is elkezdte a maga keresztes hadjáratát: minden gépet Intel-chipset szolgáljon ki – ennek megvalósításához pedig kegyetlen árversenyt alkalmaz (Szemben a Microsofttal, aki magasan tartja árait, egyelőre kevésbé kell tartania a konkurenciától.). Azt hiszem, ezzel el is mondtam a ZX AGP-set lényegét: semmi előrelépés, csak piaci a szegmensek feltöltése folyik jó és olcsó áruval. Nem véletlen, hogy az Intel melegen ajánlja ehhez a chipsethez (is...) a hasonló módon gyilkosan olcsó i740 grafikus chippel szerelt kártyákat, illetve magát a chipet alaplapi integrálásra – mindezt teszi a hivatalos fejlesztői honlapján. Ez van –, a vásárlók (mi) pedig, röhöghetünk a markunkba a gyors erkölcsi kopás még inkább felgyorsuló voltán.

Most pedig a nem is oly távoli jövőről szeretnék írni. 1999 második negyedévében érkezik majd a már korábban is említett – 440JX-nek is aposztrofált, de a most használatos kódnevén szólítva – Caminónak nevezett chipset, mely az Intel Katmaitól felfelé következő processzorait hivatott szolgálni. Lesz benne sok finomság: AGP4x, hivatalosan 133 MHz-es busztámogatás, UDMA/66, illetve DRDRAM support. A Camino után körülbelül egy negyedévvel fog kijönni (a mostani tervek alapján) a Carmel AGP-set, amely főbb tulajdonságait tekintve egy Camino-2 lesz, viszont speciálisan a majdani Cascades, szerverekbe szánt procikra lesz kihegyezve, és ezzel összhangban, négyet tud együttes munkára fogni (a Camino a szokásos duál-procis konfigot támogatja maxban). Egy időben a Caminóval (vagy legalábbis nem nagy időbeli eltéréssel) várható az olcsóbb rendszerekbe szánt Whitney-set. Ebbe már kapásból (és trendszerűen) integrálnak egy grafikusvezérlőt is (Bár ott még nem tartanak – egyelőre –, ahol a VIA az MVP4-gyel, amibe már szinte minden bele lesz rakva, amit eddig csak plusz add-on kártyán tudtunk elképzelni a gépünkben: videó, hang, hálózat a szokásos chipseti teendők ellátása mellett. Nemsokára már a proci is a chipsetekbe lesz integrálva vagy fordítva). Amennyiben ez a grafvezérlő „véletlenül" az Intel – eddig elég nagy homály, illetve érdeklődés övezte – i752-ese lesz (illetve, ha ennek a teljesítménye legalább TNT közeli lesz, ha nem jobb), akkor elég szép sikerre számíthat ez a set. Az Intel egyik belső hírforrása azt nyilatkozta a CMP Media webes lapjának, hogy sem a Camino, sem a Whitney nem fog megjelenni a Katmai proci kihozatalával egyező időpontban (Ezt jelenleg február legvégére ígérik.).

Nem egészen a cikk profilja ugyan, de megemlítem, hogy ugyan itt nyilatkozik a góré arról is, hogy a 0,18 mikronos technológiára a processzorgyártás terén a cég már csak 1999 második félévében fog áttérni. Jót is fog tenni a „Kamaty" CPU-k órajelvilágának. Szóval így fest a múlt, jelen és a közeli jövő Inteléknél „chipsetügyileg" – egyelőre maradt még pár betű az angol ábécében, illetve még pármilliónyi egyéb betűkombinációs elnevezés.

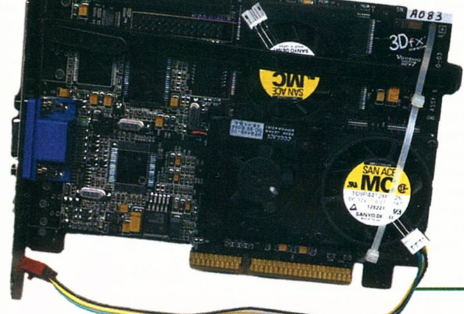
tigriske

Voodoo 3

KÉZBEN A VOODOO 3

Február vége felé néhány nagyobb hardverrel (is) foglalkozó inetes site – a játékfejlesztőkkel egyidejűleg – kapott tesztpéldányt a 3Dfx új üdvöskéjéből, a Voodoo 3-ból, mégpedig az egyelőre legbikább verzióból, a V3-3500-ból. Igaz, ezek mind alfa állapotú kártyák voltak, némelyikkel akadtak is komolyabb gondok, sőt az egyik rá is halt egy igen neves teszterre (sharky's). Mivel a V3 speckóiról már esett szó a PC Guru keretein belül, ezért inkább arra szorítkozom, hogy mi lett frissítve a spec sheetekből, illetve mit nyújtanak a való életben az új kártyák (illetve a chip).

Némileg átalakult a termékek elnevezése és speckója, mivel a „végleges" 3Dfx marketingstaratégia szerint lesz egy, az OEM-eknek szánt V3-2000, 143 MHz-en ketyegve, valamint egy általános gamer V3-3000 166 MHz-en és egy bejelentetten "limited edition" V3-3500 183 MHz-cel, illetve LCD supporttal. (A rossznyelvek szerint, azért lesz limited, mert nehéz mostanság nagyobb mennyiségben hozzájutni jó minőségű 183 MHz-es SGRAM-okhoz). Egyébként csak a 3500-on lesz SGRAM, a többi kénytelen lesz megelégedni az SDRAM-mal. Valamikor nyáron (Kora ősszel a Camino-csúszás okán?) pedig lesz egy V3-4000 is, 4xAGP-vel. A chipek névleges legnagyobb teljesítménye sorrendben: 286, 333 és 366 Mtexel/sec (összehasonlításképpen a V2 SLI 360 Mtexel/sec-ot tud). Mivel a 3Dfx jóízűen bekebelezte az STB-t (az STB oldaláról összeolvadásnak mondják), most már úgy gyártja a kártyáit, ahogy akarja – a tesztpéldányok is STB-sek voltak. A V3 chip megkötöttsége maradt a 16 bpp renderelési színmélység (kifelé). Ennek előnye viszont, hogy nem kell több RAM a kártyára csak 16 MB, és ezzel akár 1600x1200-ban is nyomulhatunk (Többen is kipróbálták például Q2-ben.). Jó termék – olcsón. Ha már az árakról beszélünk, a 3Dfx ajánlott „fogyasztói árai" az egyes kártyákra: V3-2000: 130 dollár, V3-3000: 180 dollár és 3500: 250 dollár. (A ma reggel – március 2. – frissen szerzett adatok alapján a Creative Savage4-re épülő kártyája is 130 dollár körül fog nyitni, tehát durvulens árverseny várható az „alsóbb" osztályokban. Ezek természetesen az ajánlott árak, a megjelenés után egy hónappal ez a trend szerint lejjeb fog menni 10–20 százalékkal, illetve miután az alaplapgyártók lecsaptak a V3-2000-re. Annak kártyás ára még lejjebb kérdés: mennyivel tud többet a V3-3500, mint a V2-SLI? Több teszter is körbejárta a témát, és arra a megállapításra jutottak, hogy a Glide-os alkalmazások (Ez így túl hülyén hangzik, maradjunk játékokban…) esetén a különbség 2 és 10 százalék között mozgott. (Minél nagyobb a felbontás, annál nagyobb a különbség, persze a százalék mértéke játékonként is differenciálódik.) A D3D-ben ennél nagyobb a szakadék, mindkét esetben a Voo3oo javára – bár meg kell jegyezni, hogy néhány játék esetében az AMD K6-2, 3 chipes gépek jobban muzsikáltak a V2 SLI-vel, mint a V3-mal (3Dnow! rulez…).



zuhan – arról már ne is beszéljünk, hogy a banshee-s kártyákat tonnára lehet majd venni – kivétel a Monster Fusion lesz. Azt még szerintem, nyolc évig fixen 25 ezer + áfáért lehet majd kapni itthon (lásd milyen jól tartja magát a sima 4 MB-os Monster 3D…). De hagyjuk a többi kártyeszt és chipeszt, back to Voo3oo.

Akárhogy is kívánok elszakadni más chipektől, nem tehetem, mert amikor a kompatibilitásról esik szó, akkor azt lehet mondani, hogy az a játék, amelyik futott Banshee-n, az futni fog a V3-akon is – emellett a képminőség is szinte megegyező a két chipfajta esetében, ami persze egyidejűleg azt is jelenti, hogy szebb képet kapunk, mint V2-vel. Most pedig térjünk át arra, ami mindenkit másodsorjában izgat, a V3 lóerőire. Bevezetésképpen: a V3-3500 bizony tud 200 fps felett produkálni Quake 1 timedemóban, bár ennek sok gyakorlati haszna persze nincsen. A leglényegibb és leginkább feltett Ezt a különbséget (illetve inkább annak mértékét) sokan csalódással vették tudomásul, bár tudnunk kell, hogy alfás boardokkal és driverekkel születtek. Az viszont elvitathatatlan előnye a V3-nak, hogy csak ő tudta 1600x1200-ban futtatni a gaméket, mégpedig egy Pentium II 450-en 37 fps-t rakott ki Q2 timedemo 1-ben, ilyen felbontás mellett. A másik nagy előnye, hogy ez (V3) a megoldás csak egy AGP slotot foglal el, versus a V2 SLI 1 AGP+2 PCI vagy horribile dictu 3 PCI slot-falás helyett. Köztes megoldás lesz ugyebár a TNT SLI, ami 2 slotot fog lefoglalni. Témán belül összefoglalás: a kártya (V3-3500-zal), amikor kijön, feltehetőleg a leggyorsabb grafmegoldás lesz a játékosok számára adott időpontban (hacsak addig a TNT 2 be nem kavar valmi nagyot) – igaz, abszolút mértékben nélkülözi a nagy technikai áttörés jellemzőit. Arról nem bocsájtkoznék jóslatokba, hogy

A CHIP Magazin minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

Az előfizetési díj 20% kedvezményt tartalmaz. Töltse ki, és dobja be az első, útjába kerülő postaládába!

Előfizetem a PC GURU-t CD-vel:

akciós ár 1999 március 31-ig

❑ példányban egész évre 9000 forint ❑ példányban fél évre 4500 forint
❑ példányban negyed évre 2250 forint

Előfizetem a PC GURU-t CD nélkül:

❑ példányban egész évre 4960 forint ❑ példányban fél évre 2480 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép magazint:

❑ példányban egész évre 9408 forint ❑ példányban fél évre 4704 forint

Az előfizetés kezdete: ....

Név: ....

Cím: ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Cégszerű aláírás, bélyegző

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

1999/4

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 7 Modemvilág, CD-melléklettel, 1495 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 9 Linux, CD-melléklettel, 1495 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 10 Corel, CD-melléklettel, 1495 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 11 Shareware III., CD-melléklettel, 1795 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, most 1904 forintért!

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Cégszerű aláírás, bélyegző

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

Tisztelt Olvasónk!

Régebbi lapjainkat és egyéb kiadványainkat kedvezményes áron kínáljuk a készletek erejéig. Utánvételes megrendelés esetén a küldemény árát és a postaköltséget az átvételkor kell kifizetni, csekkes befizetésnél Önt nem terheli postaköltség. Rendeléskor az átfutási idő kb 1 hét, kérjük ezt vegye figyelembe.

Extra akció - amíg a készlet tart!!!

❑ PC GURU 98/3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 (CD-s) 500 Ft /db

❑ PC GURU 98/10 ❑ 11 ❑ 12 (CD-s) 700 Ft /db

❑ utánvétellel kérem ❑ csekket kérek

Név: ....

Cím: ....

Kérjük, hogy a szelvényt nyomtatott betűkkel töltse ki.

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

eladó:

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

A CHIP Magazin minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg

Az előfizetési díj 20% kedvezményt tartalmaz
Töltse ki, és dobja be az első, útjába kerülő postaládába!

Feladó:

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Feladó:

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

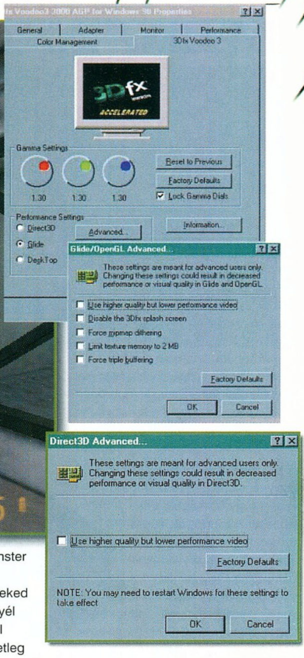
VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

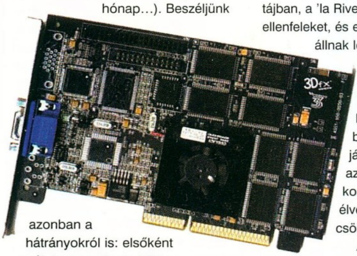
1300

Tisztelt Olvasónk!

Régebbi lapjainkat és egyéb kiadványainkat kedvezményes áron kínáljuk a készletek erejéig. Utánvételes megrendelés esetén a küldemény árát és a postaköltséget az átvételkor kell kifizetni, csekkes befizetésnél Önt nem terheli postaköltség. Rendeléskor az átfutási idő kb 1 hét, kérjük ezt vegye figyelembe.



mikor is lehet itthon majd ilyen kártyákat venni, erről szerintem pontos adatokat a 3Dfx-nél sem tudnának mondani (Az lenne a legkisebb hiba, hogy nagyítóval keresnék a térképen Magyarországot.). A május/június becsléssel sokat nem tévedhetek (maximum plusz-mínusz egy hónap...). Beszéljünk



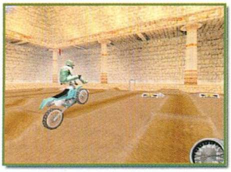
azonban a hátrányokról is: elsőként arról, hogy a V3-ak AGP-s textúrakezelése katasztrófális, a TNT 60 százalékkal veri alapból, vagyis ha a chipnek sok és nagy textúrát kell „megmozgatnia" az AGP-csatornán, akkor igencsak bajban van. Még szerencse, hogy van a 3Dfx-nek egy jól bevált saját textúrakezelő módszere – ez azonban nem mentesíti őket az alól a vád alól, hogy bizony nem végeztek fényes munkát ezen a téren. Akkor is összeszűkül a szemük, ha valaki a full OpenGL ICD-ről kérdezgeti őket, mert egyelőre ilyet sem tudnak (még egy ideig...) felmutatni. A Q2 és hasonszőrű társai bizony meg kell hogy elégedjenek egy GL minidriverrel – egyelőre. Harmadik, talán kevésbé fájó pont, ámde a későbbiekben jelentősége lehet: nemsokára (köhh, még 1999-ben) jönnek sorban a true color 24 bpp-t támogató játékok, mint Unreal Tournament, Q3:A és Kingpin. Más kérdés, hogy ezek a gammák a multiplayerre vannak kihegyezve, azaz itt nem gyönyörködni kell a tájban, a 'la Riven, hanem gyakni az ellenfeleket, és eközben nem sokan állnak le bogarászni a színmélységet, hogy bizony az én Voo3oo-m csak 16 bpp-t támogat, brühühű – más játékoknál, később, azonban ez már komolyabb élvezetiérték-csökkenéssel járhat.

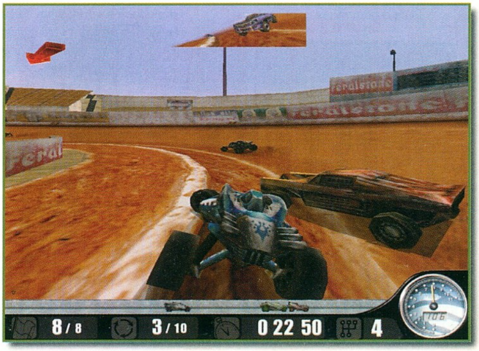
A rosszalkodás (és a cikk) végén jöjjön egy összefoglalás, azaz a vásárlási útmutató, hány fokon is kell mosni a szajrét.

Ha kell a tutkó gyors 3D és a Glide kompatibilitás és még nincs V2-d egy darab se, akkor nevezz be majd egy ilyen (én leginkább a V3-3000-et ajánlom ár/érték miatt) kütyüre. Ha már van egy V2-d és a 2D-s kártyád is legalább good minősítésű, akkor inkább gondolkodj SLI-zésben, olcsóbban kijössz ugyanarra a teljesítményre, persze ha van egy tonna PCI slot a gépedben – a V2-k ára már sokkal tovább nem tud zuhanni, esetleg a márkás kártyák lesznek némileg olcsóbbak a V3-asok piacra dobásával (Várhatóan meg lehet majd kapni a fránya Dia Monster 3D-t 20 ezer + áfa alatt.). Amennyiben pedig számít neked a jó képminőség, akkor vegyél majd egy TNT 2-t (nagyjából egyidőben lesznek kint), esetleg egy Savage4-et, ha jónak bizonyul, vagy SLI-zd be a meglevő TNT-det, és akkor még pénzben is jól jártál. Utolsó scenario: ha valaki igazán kevéssé van eleresztve pénzügyileg, de azért szeretne játszani a legújabb játékokkal – viszont kompromisszumképes: várja meg, amíg belép a trió a piacra (V3, S4 és TNT2) és utána vegyen egy sima TNT-t, meglátja, nagyon kedvező lesz az ára. A Creative Labs 16 MB-os változata már most alig több, mint 20 ezer + áfa körül kapható.

tigriske

(A Voodoo3 logot a Power of Sight készítette. www.powerofsight.com)





Új BX-es alaplapok

TALLÓZÓ

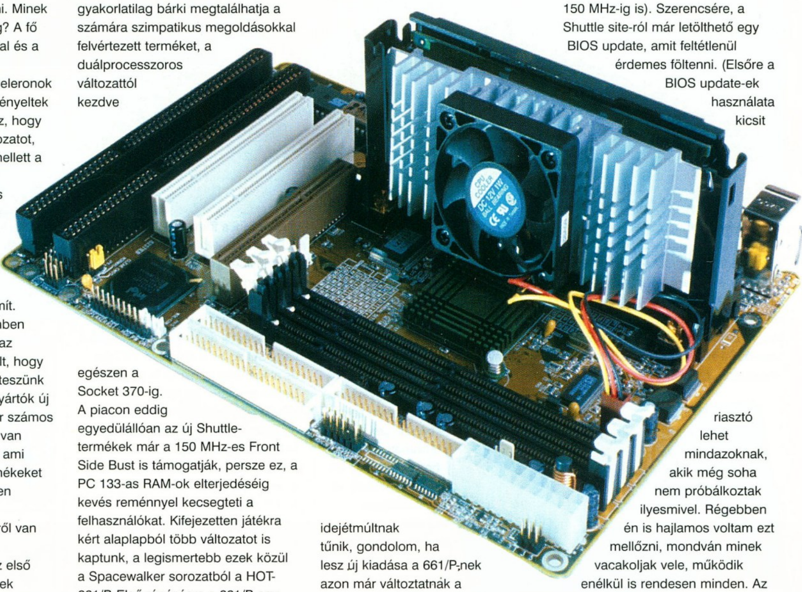
Aki figyelemmel kíséri az alaplapok fejlődését az észrevehette, hogy az utóbbi időben soha nem látott mennyiségben jelennek meg az új változatok. Egyre nehezebb eligazodni a verziószámok között, egy idő után már a tapasztalt vásárlók is csak tanácstalanul néznek egymásra, ha elhangzik egy több számból álló kód, ami a terméket hivatott azonosítani. Minek is köszönhető ez a dömping? A fő ludas az Intel, a Celeronokkal és a PPGA-s Celeronokkal.
A hagyományos Slot 1-es Celeronok alapjában véve még nem igényeltek új alaplapokat, bár az is igaz, hogy sok gyártó épített microváltozatot, hogy az olcsó processzor mellett a másik nagy költségből is le lehessen faragni. Jelenleg is az irodai szerelt gépek lelke sok esetben egy ilyen combó, ami figyelembe véve a processzorok zuhanó árait, nagyon kedvező alternatívának számít.

Visszakanyarodva a címben szereplő meghatározáshoz az eredeti elképzelésünk az volt, hogy egy teljes alaplap-körképet teszünk közzé, kiemelve az egyes gyártók új modelljeit. Szerencsére, már számos nagy alaplapgyártó cégnek van komoly hazai disztribúciója, ami előnyös, mert a tesztelt termékeket bárki megvásárolhatja, hiszen minden esetben itthon is forgalomban lévő modellekről van szó.

Időközben befutottak az első Voodoo3-asok és kénytelenek voltunk az eredetileg négy oldalasra tervezett bemutatót két részre osztani. Az elsőben kicsit elszakadunk az újságban folyamatosan nagy publicitást élvező Abit, Asus, AOpen termékektől és bemutatunk két nagyon dinamikusan fejlődő céget, illetve egy teljesen új versenyzőt.

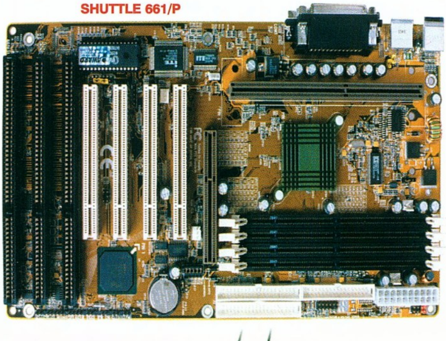
SHUTTLE

Az egyik legnagyobb termékskálával rendelkező gyártó cég. Az alaplapjai között gyakorlatilag bárki megtalálhatja a számára szimpatikus megoldásokkal felvértezett terméket, a duálprocesszoros változattól kezdve egészen a Socket 370-ig.
A piacon eddig egyedülállóan az új Shuttle-termékek már a 150 MHz-es Front Side Bust is támogatják, persze ez, a PC 133-as RAM-ok elterjedéséig kevés reménnyel kecsegteti a felhasználókat. Kifejezetten játékra kért alaplapból több változatot is kaptunk, a legismertebb ezek közül a Spacewalker sorozatból a HOT-661/P. Első ránézésre a 661/P egy közepes méretű, könnyen szerelhető ATX-es lap, amin 4 PCI, 3 ISA (egy megosztott) és egy AGP slot kapott helyet. Ehhh, mire is kell még ISA slot? Na jó, léteznek még belső modemek, ISA-s hangkártyák. Ettől függetlenül kötve hiszem, hogy ha valaki új gépet vesz ezek bármelyikét is kérni fogja a konfigurációba. Egyszóval, a 3 ISA slot kicsit idejétmúltnak tűnik, gondolom, ha lesz új kiadása a 661/P-nek azon már változtatnák a felosztáson. Nem spóroltak viszont a memóriafoglalatokkal, 4 DIMM slotba pakolhatjuk az SDRAM-okat. Az alaplap Award BIOS-szal konfigurálható, itt könnyen és gyorsan lehet állítani a (Auto-Detect Jumper Block) CPU órajelszorzóját és a FSB-t.
A lehetséges FSB-t természetesen a Pentium II processzor típusa határozza meg, tehát az, hogy 66 vagy 100 MHz-es darabbal állunk szemben (utóbbinál elmehetünk akár 150 MHz-ig is). Szerencsére, a Shuttle site-ról már letölthető egy BIOS update, amit feltétlenül érdemes föltenni. (Elsőre a BIOS update-ek használata kicsit riasztó lehet mindazoknak, akik még soha nem próbálkoztak ilyesmivel. Régebben én is hajlamos voltam ezt mellőzni, mondván minek vacakoljak vele, működik enélkül is rendesen minden. Az első kellemetlen meglepetés a Pentium III-nál ért, amikor is az Abit BH6-osomban mindössze egy Pentium II 333-at produkált, majd az

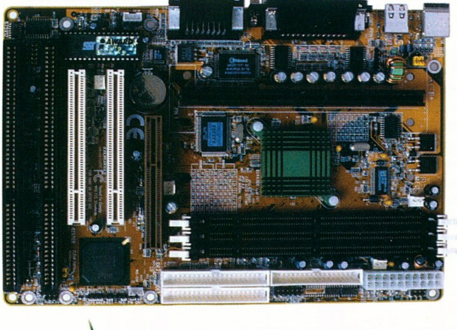


SPACEWALKER

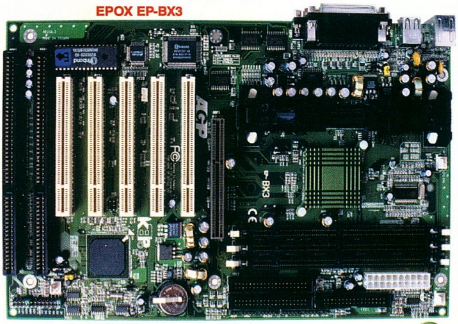
SHUTTLE 661/P



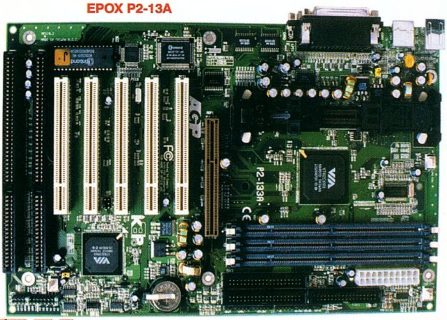
SHUTTLE HOT-675



EPOX EP-BX3



EPOX P2-13A



egész rendszer lefagyott. A Shuttle-nél már rutinosabb voltam kapásból letöltöttem a patchet, így működött is szépen a processzor, a BIOS pedig gond nélkül detektálta. Később számtalan lényeges és hasznos újítást vettem észre az új BIOS-okban, mindenkinek csak ajánlani tudom az update-et, természetesen pontról pontra követve az előírásokat.) A jó öreg Malay 233-as processzorom gond nélkül futott benne a már ismert 4x100-as felállásban, teljesen stabilan.
A kétnapos használat alatt ez végig jellemző volt a 661/P-re, bár igaz, hogy a konkrét tesztek során némileg elmaradt sebességben a – körülbelül vele egykorúnak számító – BH6-tól. Összességében a 661/P jól vizsgázott, semmi rossz tulajdonsága nincs – leszámítva a fölösleges ISA slotokat –, az ára nagyon kedvező, a teljesítményre pedig ott "lohol" a sebességkirály mögött.

A következő termék, amit közelebbről szemügyre vehettünk az a HOT 681Z. Az alaplap érdekessége, hogy ez már a harmadik változatú Socket-370-es kiadás a Shuttle-től. A legelső LX-chipsettel volt szerelve ezt követte a normál BX-es, majd most a 681Z, a ZX-es megoldással. Joggal kérdezhetnénk, hogy mindez mire jó? A ZX egy butított verziót takar az Inteltől, mindezt azért, hogy az árakat lejjebb tudják szorítani.
A törekvés dicséretes, ám figyelembe véve a minimális különbségeket, mindenkinek el kell gondolkodnia rajta, hogy 2–3 ezer forintnyi takarékoskodás megéri-e a veszteségeket. Talán a legnagyobb érvágás, hogy az alaplap nem támogatja a Shuttle SoftMenujét, ezért a CPU-t konfigurálni csak a hagyományos jumperekkel lehet. Ez eleve behatárolja a lehetőségeinket, hiszen a PPGA-s Celeronok fix szorzóval vannak megáldva, így az egyetlen tuningolási lehetőség a FSB speed növelése. Ezt meg is tehetjük 133 MHz-ig.
Általános tapasztalat, hogy megfelelő RAM-okkal azért lehet tuningolni a processzort, némi szerencsével akár 450 MHz is elmehetünk.
(A szerkesztőségben egy szorzó lock nélküli PPGA Celeron 300A-val teszteltük, de sajnos ez egy bemutató darab, ilyennel azóta sem találkoztunk a piacon.)

Ez sebességben egy egész tűrhető gépet fog eredményezni. További veszteség, hogy 681Z mindössze két memóriafoglalattal "büszkélkedhet", persze nyilván aki ilyen alaplapot vásárol nem tervezi, hogy három 256 MB-os SDRAM-ot pakoljon bele.

Végül pár szó HOT-675-ről, ami egy micro ATX design board, 2 PCI, 2 ISA és egy AGP slottal, három memóriafoglalattal. Picit nagyobb mintha kettécsapnánk egy normál méretű BX-es testvérét, ennek köszönhetően az 1000 dollár alatti PC-be szerelik, olcsó megoldásként. Ehhez képest a tudása egész jó, a chipset rajta Intel BX, tehát semmi butított vagy régebbi verzió. Érdekes lehet abból a szempontból, ha szükséged van otthon egy külön gépre, de nem akarsz igazán sokat rákölteni. A Shuttle-től megszokott féljumperless technikával látta el, ahol a FSB a processzortól függően mehet egész 150 MHz-is ig. Érdekes lehet abból a szempontból, ha szükséged van otthon egy külön gépre, de nem akarsz igazán sokat költeni rá.

Az alaplapokhoz mellékelt install-CD külön dicséretet érdemel, rajta van az összes szükséges info, file-ok, netes linkek, egyszóval minden, ami a termékkel kapcsolatban érdekes lehet.

EPOX

Az Epox Socket 370-es alaplapjairól már olvashattatok az előző számban, ezért erre most nem térünk ki külön. Mindenesetre annyit érdemes megemlíteni, hogy az EP-V370B egy nagyon értékes darab, VIA Apollo-chipsettel szerelt, és megvan az a kellemes tulajdonsága, hogy 100MHz-es processzor esetén kihozhatjuk belőle a 6,5x133 MHz-es végteljesítményt is.

Az Epox hasonlóan a Shuttle-hoz minden igényt próbál kielégíteni, ennek jegyében most épp egy dual BX-es Ultra-2 SCSI-vel ellátott alaplap a csúcsmodelljük, de a piacon van már egy kifejezetten multimédiára épített lap is az EP-BXT (integrált i740-es videokártyával, Yamaha hangkártyával). Az i740-esek nagyon közkedveltek erre a feladatra, hiszen közepes teljesítményt nyújtanak mind 2D-ben, mind 3D-ben, az áruk viszont nagyon kedvező. Egy 300 CeleronA-s processzorral az ilyen rendszerek tökéletesek például Quake2-zni vagy NFS3-azni. Ezt nyugodt szívvel tudom ajánlani bárkinek, hiszen az irodai gépeink hasonló adottságúak, és 800x600-ban kellő fps-mal lehet rajtuk nyomatni a Quake2 CTF-et.

A rendelkezésünkre bocsátott alaplapok közül az EP-BX3 egy teljesen normál Intel BX-chipsettel szerelt változat, néhány kiemelkedően üdítő megoldással. Az első, amit már a kibontás után észre lehet venni, hogy a Pentium II processzor foglalatát nem kell külön a lapra csavarozni, mert kapásból rá van szerelve. Kis apróság, de megkímél minket némi plusz munkától, tehát egy jó pontként lehet elkönyvelni. A következő észrevétel kevésbé volt örömteli, hiszen az órajelet és az FSB-t a hagyományos jumperes módon lehet csak változtatni. Mielőtt elkezdtem volna háborogni, az idejétmúlt megoldás miatt szerencsére rápillantottam a jumperekre. A lapon egy sorban helyezték el őket, függőlegesen egymás alatt. Összesen két jumpert kell a megfelelő helyre raknunk, elvételi pedig nagyon nehéz lenne, mert szépen olvashatóan ott van a felirat is az adott állítási lehetőség mellett. Nagyon civilizált ez a megoldás, és bár lassabb, mint a jumperless technika mégis elnyerte a tetszésünket. Gyakorlatilag gyerekjáték a CPU konfigurálása, ezért aztán a rejtélyes jumperelés kicsit közelebb fog kerülni azokhoz is, akik eddig valami furcsa betegségnek tartották mindezt. Maximálisan 5,5x133 MHz-et tudunk előállítani.

Az EP-BX3-on 5 PCI, 2 ISA és 1 AGP slot kapott helyet, illetve 3 DIMM memóriafoglalat. A tesztek során nagyon gyorsnak mutatkozott, bár a site-on még nem találtam hozzá Pentium III-at támogató Award BIOS update-et. Letölthető ugyan hozzá egy frissítés, de az még decemberben jött ki. Azért biztató, hogy több Epox alaplaphoz már létezik kifejezetten Pentium III detektáló BIOS update, ezért gondolom csak napok kérdése, hogy a BX3-am mikor lép be a sorba, azaz kapja meg a saját patchét.

Összességében az alaplap nagyon jó benyomást keltett, stabil volt, gyors, az ára pedig mérsékeltebb, mint a nagy „a" betűs vetélytárs sokat emlegetett modellje.

soobana

JUVENTUS TEAM
1145 Budapest,
Róna u. 161.
Tel.: 221-5453 Fax: 221-5453
Shuttle alaplapok
INFO

SVED Rt.
1143 Budapest,
Francia út. 38/b.
Tel.: 469-8000 Fax: 469-8009
Epox alaplapok
INFO

INTERAKTÍV ANGOL
NYELVOKTATÁSI
Rendszer
MAGYAR NYELVRE HONOSÍTOTT SZOFTVER
9.990,-
LANGMaster SOROZAT
INTERAKTÍV ANGOL
NYELVÉSZ
LANGMaster INTERAKTÍV ANGOL Collins COBUILD Student's DICTIONARY
4.490,-
8.990,-
15.990,-
KEZDŐ SZINT
NYELVÉSZ KURZUS
NYELVÉSZ PAKK
NYELVÉSZ CSOMAG
4.490,-
8.990,-
15.990,-
KÖZÉPHALADÓ SZINT
NYELVÉSZ KURZUS
NYELVÉSZ PAKK
NYELVÉSZ CSOMAG
4.490,-
8.990,-
15.990,-
HALADÓ SZINT
NYELVÉSZ KURZUS
NYELVÉSZ PAKK
NYELVÉSZ CSOMAG
epa Electronic Publishing Association LLC
MACMILLAN HEINEMANN English Language Teaching
CYBERSTONE ENTERTAINMENT
Cyberstone Entertainment CD-ROM Fejlesztő és Kiadó Kft.
Tel.: 461-5750 • Fax: 461-5799 • Honlap: www.cyberstone.hu • E-mail: info@cyberstone.hu
Forgalomba hozza: Automex Kft. • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
1077 Budapest, Wesselényi u. 21. • Tel.: 461-5700 • Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185 • Tel.: 461-5767
Automex multimedia
Az árak az ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

TÖBBNYELVŰ KIADVÁNY

LANGMaster® SOROZAT INTERAKTÍV ANGOL NYELVÉSZ®

A LANG*Master* Interaktív Angol Nyelvész sorozatot a nemzetközi szakmában elismert angol ***Heinemann ELT Könyvkiadó Heinemann Guided Readers*** kiadványaiból adaptáltuk CD-ROM-ra, melyet korra és tudásszintre való tekintet nélkül mindenkinek tudunk ajánlani. A Sorozatban felhasznált gondosan összeválogatott tananyag, valamint a kiváló multimédiás megoldások méltán tették a szoftvert világszerte ismertté. Reméljük, a magyar közönség is szívesen fogadja!

A Sorozat három szintre tagozódik: kezdő-, közép- és haladó-szintre; kiegészítésként egy hangosszótár is megvásárolható. Szintenként három féle verzió van: egy 1 CD-s ***KURZUS***, egy 4 CD-s ***PAKK*** és az 5 CD-s ***CSOMAG***.

Kurzus Kezdő Szint:
- Dangerous Journey

Kurzus Középhaló Szint:
- The Stranger

Kurzus Haladó Szint:
- The Sign of Four

Pakk Kezdő Szint:
- Dangerous Journey
- The Long Tunnel
- The Garden
- Rich Man Pour Man

Pakk Középhaladó Szint:
- The Stranger
- Riders of the Purpel Sage
- The Picture of Dorian Gray
- Roo 13 and Other Ghost Stories

Pakk Haladó Szint:
- The Sign of Four
- Dracula
- The Speckled Band and Other Stories
- The Women Who Disappeared

Csomag Kezdő Szint:
- Dangerous Journey
- The Long Tunnel
- The Garden
- Rich Man Pour Man
- Collins Cobuild Student's Dictionary

Csomag Középhaladó Szint:
- The Stranger
- Riders of the Purpel Sage
- The Picture of Dorian Gray
- Roo 13 and Other Ghost Stories
- Collins Cobuild Student's Dictionary

Csomag Haladó Szint:
- The Sign of Four
- Dracula
- The Speckled Band and Other Stories
- The Women Who Disappeared
- Collins Cobuild Student's Dictionary

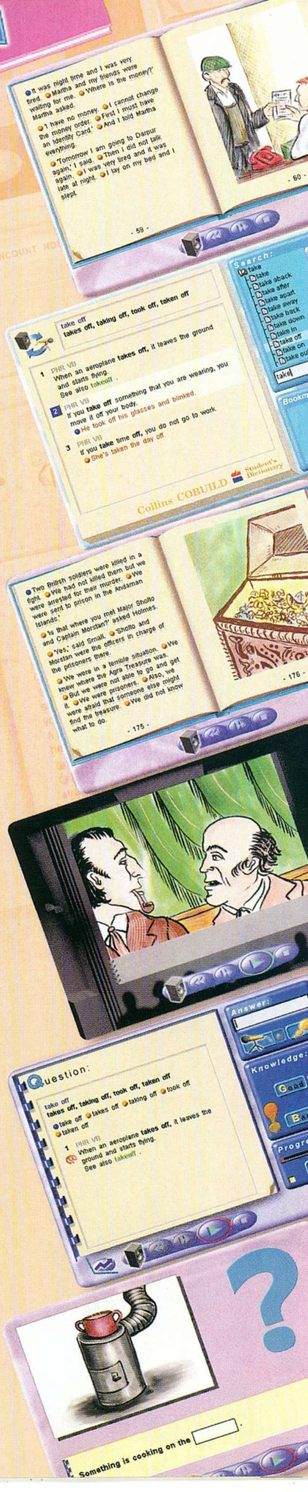
LANG*Master* Collins Cobuild szótár: A multimédiás értelmező hangosszótár több mint 40.000 szócikket, valamint 30.000-nél is több példát tartalmaz, melyek az angol nyelv szókincsének mintegy 250 millió szaván alapulnak. A CD-ROM egyedülálló tulajdonsága, hogy a szócikkek mellett az ezekre vonatkozó példamondatokat is kiejti több mint 50 órányi beszéd (238.000 szó) formájában. A szöveget anyanyelvi angolok tolmácsolásában hallgathatjuk meg, miközben mindezt a képernyőn is olvashatjuk. A szótár lehetővé teszi, hogy Ön fölvehesse saját hangját és a felvételeket vissza is halgathassa. Összehasonlíthatja saját kiejtését az eredetivel, majd újra rögzítheti a gyakorolni kívánt szöveget, míg kiejtése tökéletes nem lesz. Egy adott szót megkereshet közvetlenül vagy valamely ragozott alakja alapján (pl. múltidejű vagy többesszámú alakok). Hasonlóképpen kereshet ki szókapcsolatokat is.

A LANG*Master* Interaktív Angol Nyelvész sorozatban feldolgozott irodalmi művek a legmodernebb interaktív multimédiás eszközök segítségével kelnek életre, ily módon létrehozva egy egyedülállóan hatékony és eredményes nyelvoktató környezetet. A tetszetős kezelőfelület, valamint a professzionális programozási megoldások a felhasználóbarát szoftverekre jellemző könnyedséggel vezeti a tanulót az olvasás, szövegértés, beszéd és írás tanulásában, illetve gyakorlásában. 20 különféle tanulási tevékenység: pl. szövegértés hallás után, feleletválasztásos teszt, igaz-hamis teszt, szövegkiegészítés a hiányzó mondatrészekkel, mondat- és szóhangsúly gyakorlása , kiejtés gyakorlása a tanuló saját és az eredeti kiejtés összehasonlítása révén, teljes körű nyelvtani gyakorlatok, stb. A több száz színes illusztráció és a több órányi eredeti angol nyelvű hangfelvétel , valamint a moziszerű előadásmód teszi a tanulás nehéz pillanatait szórakoztatóvá. Szókincse bővítését képes-hangos szótár, valamint a világszerte elterjedt, igen hatékony **RE-WISE** módszer segíti.

A program használata közben a felhasználó a súgó nyelvét bármikor megváltoztathatja angolról magyarra és fordítva, ezzel is segítve a kezdő tanulók munkáját.

A CD-ROM installálásakor a magyaron kívül lehetősége van még 16 egyéb nyelvet kiinduló nyelvként kiválasztania.

A LANG*Master* kurzusok anyaga tökéletesen kompatibilis a LANG*Master* Collins COBUILD Student's Dictionary-vel, létrehozva ily módon egy összefüggő, komplett angol nyelviskolát, mely a világon eddig megjelent egyik legteljesebb interaktív angol nyelvoktató programcsomag CD-ROM-on.



LANGMaster® SOROZAT

ENGLISH in Action

TANULJUNK ANGOLUL VILÁGSZTÁROKKAL!

TÖBBNYELVŰ KIADVÁNY

SKY NEWS

Gondolta valaha, hogy egyszer lehetősége lesz olyan személyiségektől angolul tanulni, mint **Bill Clint**... **Bill Gates**, **Stephen King**, **Kim Basinger** vagy a **Genesis** tagjai? Nos, az ***English In Action*** soro... pontosan ezt ajánlja. A 4 CD-ROM-on 18 világhírű, a film, a popzene, a politika, az üzleti élet és irodalom világából származó személyiség társaságában tökéletesíthetjük angol tudásunkat. A szoftve... szórakoztatva oktatnak bennünket. Az ***English In Action*** sorozat tananyagaként a brit műholdas ***SKY NEW... TV*** állomás élő sztárinterjúi szolgálnak. Amit tehát a kiadvány tartalmaz, az az eredeti, hamisítatlan an... nyelv, ahogyan világhírű személyiségek beszélik azt. Ezen nyelvi anyag ideális felkészülést nyújt a rádió... TV adók, továbbá az Internet által szolgáltatott angol nyelvű programok megértéséhez és egyb... magabiztosságot nyújt használójának abban, hogy ezt a tudást kamatoztathassa bármilyen angol szöv... hallatán vagy bármely anyanyelvi beszélővel való beszélgetés alkalmával.

A program különösen előnyös sajátosságai:

▶ Hiteles videofelvételeken és élő beszédeken alapuló tananyag. ▶ Világhírű személyiségek beszélnek érdek... szítő témákról. ▶ Brit és amerikai, valamint nem anyanyelviek által beszélt angol nyelven. ▶ Nehézségi sz... tenként osztályozott oktatási anyag. ▶ Szöveghallgatási, szövegírási, szókészlet bővítési, nyelvtan- és kiej... gyakorlatok. ▶ Szavak, kifejezések, mondatok fordítása magyarra. ▶ Részletes angol-magyar szótár a CD... használt nyelvi anyagról. ▶ Tanári segédlet. ▶ Az elhangzó anyag teljes szövegkönyve és annak magyar fordítá...
Az ***ENGLISH IN ACTION*** a ***LANGMaster*** sorozat új témagyűjteménye, amelyet középhaladó és haladó szin... angolul tanulók számára készítettek. Az alapvető tanulási módszer az önálló, világhírű személyiségekkel ... szült interjúkat tartalmazó videó felvételek megtekintésén alapuló munka, mely az élő beszélt nyelv jobb me... értését tűzte ki célul. ▶ A ***VILÁGHÍRŰ ÍRÓK*** címszó alatt például olyan hírességekkel tanulhat együtt, mi... Stephen King, Jackie Collins, Jeffrey Archer és Jung Chang. ▶ Az ***ÜZLETEMBEREK ÉS POLITIKUSOK*** címs... alatt például olyan hírességekkel tanulhat együtt, mint: BillClinton, Margaret Thatcher, Bill Gates, Bena... Bhutto és Peter Sutherland. ▶ A ***FILMCSILLAGOK*** címszó alatt például olyan hírességekkel tanulhat egy... mint: Kim Basinger, Nicolas Cage, Helena Bonham-Carter, Tom Hanks és Ralph Fiennes. ▶ A ***POPSZTÁR...*** címszó alatt például olyan hírességekkel tanulhat együtt, mint: Joe Cocker, a Genesis, Mark Knopfler és Ro... Taylor a Queen-ből. ▶ A ***Tanuljunk angolul világsztárokkal!*** c. PAKK mind a négy címet tartalmazza.

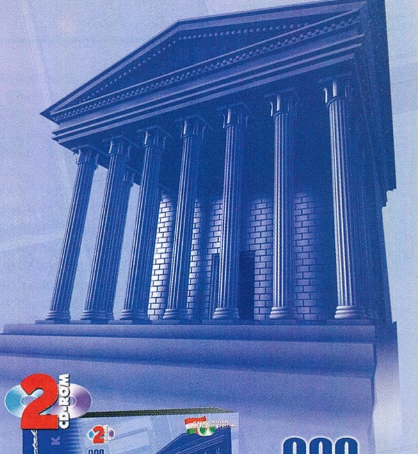
A szoftver többnyelvű verzió, ami azt jelenti, hogy telepítéskor a felhasználó eldöntheti, hogy a milyen nye... segédletre van szüksége: magyar, román, cseh, szlovák, török, stb. Ez a lehetőség rendkívül jól hasznosíth... azon magyar tanulók számára, akik már beszélik a felsorolt nyelvek valamelyikét, hiszen ezek... összehasonlítási alapul szolgálnak számukra tanulás közben.

Az ENGLISH IN ACTION ajánlott mindenkinek, aki magas szinten szeretné elsajátítani az élő, beszé... angol nyelvet és még szórakoztató is lesz a munka.

LANGMaster® SOROZAT

HEINEMANN TOEFL®

HALADÓ SZINTEN ANGOLUL TANULÓK SZÁMÁRA



8.990,- **Előkészítő Kurzus**

8.990,- **Gyakorló Tesztek**

15.990,- **Kurzus & Tesztek**

epa Electronic Publishing Association LLC

MACMILLAN HEINEMANN English Language Teaching

TÖBBNYELVŰ KIADVÁNY

FELSŐFOK

A ***Heinemann TOEFL Előkészítő Kurzus*** Intelligens Egyéni Tanulási Segítőjének közreműködésével tökéletesíthetjük angol nyelvtudásunkat olyan elvárási szinten is, melyet az észak-amerikai iskolákban és egyetemeken, valamint a világ más tájain is megkövetelnek. A program segít az angol nyelvű szöveghallgatásban, szövegírásban, szókincsbővítésben és nyelvtani feladatok gyakorlásában, tehát egyben felkészít a **TOEFL** (Test of English as a Foreign Language) angol nyelvvizsga sikeres letételére.

A ***Heinemann TOEFL Gyakorló Tesztek*** segítik az alapos felkészülést a **TOEFL** nyelvvizsgára. A program öt teljes, válaszokkal és tesztértékeléssel ellátott gyakorló **TOEFL** tesztet tartalmaz. Minden egyes Heinemann **TOEFL** teszt három részből áll: szövegértés hallás után, szövegszerkezeti és írásbeli kifejezőkészség, valamint olvasott szöveg értése. Az értékes tesztmegoldások segítenek bennünket a valódi vizsgára való sikeres felkészülésben.

A ***Heinemann TOEFL PAKK*** a ***LANGMaster*** sorozat speciális tagja, mely tartalmazza mind a *Heinemann TOEFL Előkészítő Kurzust* (alapvető cím), mind a *Heinemann TOEFL Gyakorló Teszteket* (további **TOEFL** gyakorló tesztek). Alkalmas mind az osztályteremben végzett munkára, mind egyéni nyelvtanulásra.

A program sajátosságai:

A Heinemann **TOEFL** címek nem csupán tesztek, hanem tökéletes megoldást nyújtanak a diákok **TOEFL** nyelvvizsgára való felkészüléséhez. • A tesztek megoldása során ugyanolyan körülmények között dolgozhatunk, mint az igazi vizsgán, beleértve az időmérést is. • Rögtön a teszt kitöltése után láthatjuk eredményeinket, tanulmányozhatjuk hibáinkat és a helyes válaszokat. • Az elvégzett tesztek alapján, az Intelligens Egyéni Tanulási Segítővel, elkészíthetjük a fejlődésünkhöz szükséges Egyéni Tanulási Tervet. • A Jegyzetfüzet, mely naptárt is tartalmaz, lehetővé teszi saját jegyzetek készítését.

A CD-ken található oktató anyag elfogadott a világ jelentősebb országaiban: Németország, Olaszország, Franciaország, Spanyolország, Kína, Törökország, Cseh Köztársaság, stb. Ennek megfelelően ez a szoftver is többnyelvű verzió. A magyar verzió remélhetőleg jelentősen hozzájárul majd, hogy minél több magyar diák sikeresen tehesse le a jövője szempontjából igen fontos **TOEFL** angol nyelvvizsgát!

Minimális hardver igény:
PC 486, 16 MB RAM • CD-ROM meghajtó, hangkártya • SVGA monitor (800x600-as felbontás, 256 szín - High Color javasolt)

Rendszer-követelmény:
LANGMaster Interaktív Angol Nyelvész: Windows 3.x vagy Win 95, 98, NT
English in Action sorozat és TOEFL: Win 95, 98 vagy NT

epa Electronic Publishing Association LLC · MACMILLAN HEINEMANN English Language Teaching · CYBERSTONE ENTERTAINMENT

Cyberstone Entertainment CD-ROM Fejlesztő és Kiadó Kft.
Tel.: 461-5750 • Fax: 461-5799 • Honlap: www.cyberstone.hu • E-mail: info@cyberstone.hu
Forgalomba hozza: Automex Kft. • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
1077 Budapest, Wesselényi u. 21. • Tel.: 461-5700 • Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185 • Tel.: 461-5767

Automex® multimedia

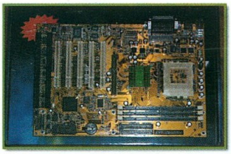
Hardware fórum

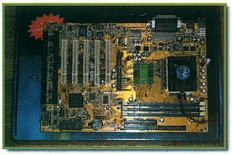
Halihó!

Amint azt a múltkor megígértem, beszámolok nektek az új, 370-es foglalattal szerelt Abit BM6-ról és az új Celeronokról is. Az alaplap ATX-es, a legjobban bevált 1xAGP, 5xPCI, 2xISA csatlakozóhelyekkel, és három memóriafoglalattal. A támogatott órajelek: 66, 75, 83, 100, 105, 110, 115, 120, 124, 133 MHz. Itt is a BIOS-ban lehet beállítani, hogy a PCI busz órajele 1/3-a vagy 1/4-e legyen a processzor órajelének. Az órajelet maximum nyolcszorozza. Tartalmaz három memória foglalatot, és támogatja a 256 MB-os RAM-modulokat is.

AZ ABIT BM6-OT TESZTELTÜK

Rendkívül jó a hardvermonitor funkciója, a BIOS-a mindent megmutat. A processzorfoglalat alján elhelyezett megfelelő hőelem a processzor pontos hőmérsékletét is





méri. Beállítható a riasztás hőfoka is 1 °C fokos lépésekben. Az alaplap az Abittól megszokott módon rendkívül tuningbarát, a többi már csak az Intelen múlik.

A BM6 AZ ÚJ CELERON 366A-VAL

Akkor most következzenek az új Celeron processzorok. Ahogy a képen is látszik, a processzor PPGA (Plastic Pin Grid Array) kivitelű, nagyon hasonló az ismert Pentium processzorokéhoz. Pusztán annyit kívánok megjegyezni, hogy a tesztre kapott 366-os processzor csomagolása 1989 novemberi, tehát az Intel hónapokkal ezelőtt elkészült az új termékeivel...

Jut eszembe! Isten látja lelkem, igazán nem kötekedni akarok, de valami nagyon nyomja a bögyömet. Cseng a telefon a minap, s azt mondja a fiatal: „Helló Old Man, van már háromhatvanhatos Keleronod?“ Ha az első eset lenne, akkor is szólnék, de bíz nem az. Az angolban a c-t sz-nek ejtik az esetek nagy részében, és a Celeron is ezen esetek közé tartozik. Tehát mondjuk csak nyugodtan: Szeleron.

A GYÁRI INTELHŰTÉS

A dobozos processzorokhoz az Intel a tőle megszokott kiváló minőségű hűtést szállítja, csak azt nehezményezem, hogy a ventilátor fordulatszámát nem jelzi ki a BIOS, mert a ventilátoráramkör ezt nem közli az alaplappal.

CELERON 366A

Akkor most következzenek végre a tesztelés eredményei. Rendelkezésemre állt két új 300A, valamint egy 366A. Valamennyi processzor a 66 MHz-es frontbuszhoz készült, ennek megfelelően a 300-as csak 4,5-szerez, a 366-os – szerintem még nullszériás darab – nincs ellátva szorzó lockkal, tehát a háromszorozástól a hatszorozásig mindent tud. Mindkét 300-as kifogástalanul ment 4,5x103=464 MHz-en. Viszont a 366-os se ment többel. Bármilyen órajellel, szorzóval próbálkoztam – pedig ebből az alaplapból van ám választék –, nem vezetett eredményre. Négyszázashoz még nem volt szerencsém, de szerintem az se megy majd többet. Szerény véleményem szerint az összes új processzor teljesen azonos, a tokozás előtti minőségellenőrzés során döntik el azt, hogy melyik milyen legyen, hogyan állítsák be a belső szorzó- és frekvenciameghatározó áramköröket. Miután a másodszintű cache-t a processzormagba integrálták, itt még olyan variációs lehetőség sincs, mint a Pentium II processzorok esetében, ahol a kívülről szerelt cache-memória minősége javult a nagyobb órajel függvényében. A Celeron 300A sikere, illetve a példátlanul jó tuningolhatósága leegyszerűsítette a gyártást. Ha jól belegondolunk, csaknem valamennyi 300A ment 375 MHz-en, a legjobbak pedig 450–464 MHz-en is. Ehhez képest a PPGA Celeronok azonos teljesítményt nyújtanak, szerintem az új procik között is a 300A lesz a nyerő. Biztosan lesznek a 366-osok, meg a 400-asok között is olyanok, amelyek mennek feljebb is, de ehhez sokat kell majd válogatni. A 400-asok csak hatszorozni tudnak, ebben az esetben az elérhető maximum a 6x83 azaz 498 MHz is. A 366-osok pedig az 5, 5-szerezéssel reálisan az 5,5x83=457 MHz-et ígérik, persze csak abban az esetben, ha a szorzó lock itt is beépítésre kerül majd. De az ár/teljesítmény viszonyban akkor is a 300-as toronymagasan a legjobb.

Bár mostanában inkább a Celeron A-k a slágerlistavezetők, azért ne feledkezzünk meg a Pentium II-es processzorokról sem. Ezekkel kapcsolatban is akad két hírem. A szokásossal

ellentétben mindkettő jó. Az első: felbukkantak a piacon olyan Pentium II 333 MHz-es processzorok, melyek lazán mennek az Abit BX6-2-ben 5x103 MHz-en. Ez azért nagyon jó hír, mert az utóbbi időben nem lettünk elkényeztetve ilyen processzorokkal, és a Celeron 300A tuningolhatósága se a régi, kínszenvedés megfelelő darabokat találni. Valószínűleg a javát a PPGA Celeronokhoz használják fel, mert mára a 4,5x83 MHz is nehezen megy. A fentebb említett 333-as Pentium II-k viszont még 560, illetve 580 MHz-en is elindulnak, de gond nélkül, stabilan csak 520 MHz-en mennek. Nem olyan rossz ez azért, ha meggondoljuk, hogy az új Pentium III – Katmai – processzor 500 MHz-es változatát csak februárban hozzák forgalomba, ára pedig 900 dollár körül lesz.

A másik jó hír az, hogy találtam egy rendkívül igényes hűtést, melyet a Pentium II processzorokhoz gyártanak. Külsőleg semmi különöset nem ígér, a minősége viszont fantasztikus. Ez egy olyan, fémlemezből készült hűtés, melyet példás módon terveztek meg.

A ventilátor nagy fordulatszámú, alul-felül csapágyazott típus. Igen csendes, s az óriási lapátjai biztosítják a megfelelő levegőáramlást. Természetesen, fordulatszámmérős.

Ez pedig a belső szerkezet: egy vastag fémlemezre épül az egész hűtőrendszer, mely felülről és a hosszabbik oldalról zárt. A belsejében egy vékony lemezből készült hőcserélő, úgynevezett radiátor található. A hűtés hatásfoka megdöbbentően jó a hagyományos hűtésekéhez képest. Egy 333-as Pentium II alapórajelen, és 2,0 V-on

Audio-grab:

1	Panasonic CR 588B	IDE	14x/32x	11.8x
2	Plextor PlexWriter	SCSI	8/12x	10.0x
3	Asus CDS400	IDE	18x/40x	9.8x
4	Toshiba XM6302B	IDE	16x/32x	9.6x
5	Asus CDS340	IDE	16x/34x	9.4x
6	Samsung SCR-3232 h102	IDE	14x/32x	9.4x
7	Toshiba XM6402B	IDE	16x/36x	8.4x
8	Sony CDU701	IDE	14x/32x	8.1x
9	Plextor 12Plex	SCSI	12x	8.0x

Adatátvitel:

1	**Kenwood True 40x40**	**40x**	**44.1x**
2	AOpen CD948E	20x/48x	36.2x
3	Plextor UltraPlex 40Max SCSI	17x/40x	32.1x
4	BTC 44xh	18x/44x	32.0x
5	Asus CD S-400	18x/40x	31.8x
6	AOpen CD 940E	18x/40x	31.7x
7	Memorex CD-402E	18x/40x	30.7x
8	NEC CDR-3000	18x/40x	30.7x
9	AOpen CD 936E	16x/36x	30.0x

járatva fel sem melegíti. Kézzel a bordához érve sem érzékelhető melegedés. A tuningolt processzor 520 MHz-en körülbelül 5–8 fokkal hidegebb, mint hagyományos hűtés esetén.

Azért, hogy elfogultság miatt ne érhessen jogos szemrehányás, essék néhány szó az AMD új, 350–400-as processzorairól is. Bár a véleményem változatlan – tehát maradok Intelpárti – azt el kell ismernem, hogy ezek a processzorok valóban nem rosszak. Csak megint az a baj, hogy nem lehet tudni, mit vesz az ember. Ugyanis az AMD ugyanazt a procit gyártja a 66, a 95, és a 100 MHz-es órajelhez egyaránt. Éppen ezért nem lehet előre tudni, hogy amit megvásárol a felhasználó az fog-e menni 100 MHz-es órajellel. Az alapkövetelmény tehát a 2,2 V-os feszültség, illetve egy friss BIOS, a többi a szerencsén múlik.

SECTOR MODEM

A képen látható cucc egy egy 56,6-os külső modem. A Sector az elmúlt évben kezdett el nyomulni kis hazánkban, a termékei nem térnek el nagymértékben a hasonló árszínvonalú versenytársaiétól. Kivétel ezt a modemet. Érdekes forma és kivételes minőség jellemzi. Aki még emlékszik a néhány számmal ezelőtt előadott modemsirámaimra, az tudhatja, hogy nálam nem egyszerű egy szerencsétlen modem élete. Nos, a Sector kitűnőre vizsgázott. Ismeri a K56flex, valamint a V.90 protokollokat. Nálam a legnagyobb sebesség 54 000 bps volt, és 44 000 bps-sel az idők végezetéig működik, megszakadás nélkül. Helyi sajátosságaimat figyelembe véve ez ragyogó teljesítmény.

Mivel a modemen típusjelzést nem találtam, lefényképeztem az alján lévő címkét. Feltehetően a H52PT-3020 a típusjel. Bátran ajánlom mindenkinek.

Miután igen sok felhasználó anyagiak hiányában nem képes vagy nem akar a Celeron-Pentium II arénába belépni, viszont szeretnének a legújabb játékokkal játszani, felmerülhet a kérdés, milyen VGA-kártyát lehet használni a Super 7-es alaplapokban vagy -on. Az biztos, hogy csak AGP buszos jöhet számításba, ez vitán felül áll. Először elmondom, hogy mit NE vegyünk. Csak próba után vegyünk i740-es VGA-kártyát, mert ezt a VGA-chipet az Intel kimondottan a Pentium II kategóriához fejlesztette ki, problémák merülnek fel a különféle VIA, Ali chipsetes Super 7-es alaplapokban vagy on. Ez nagy kár, mert az i740-es kártyáknak elfogható az áruk és a minőségük, ráadásul az OpenGL támogatással sincs gond. NE vegyük meg a különféle nevekkel forgalomba hozott S3 alapú AGP buszos kártyákat se, mert a minőségük csapnivaló!

Ha nem Windows 98-at használunk, akkor mindenképpen installálni kell az adott alaplaphoz kapott AGP drivert, erre azonban az alaplapleírás kitér. Én mindenképpen a Windows 98-at ajánlom.

Mi marad akkor? Maradnak a Riva 128-as kártyák az olcsóbb kategóriákban, illetve a noname TNT chipes kártyák 8 MB memóriával. Az igazat megvallva a Riva 128 már kissé öregecske, viszont nagyon megbízható, a noname TNT-k minőségével kapcsolatban még sok tapasztalat nincs. Most aztán jól eligazítottalak benneteket! Nem szívesen írnám ide olyan gyártók neveit, amelyeknek a termékeit nem teszteltem. A Riva 128+Voodoo1 viszont majdnem annyiba kerül, mint egy olcsóbb, de márkás TNT. Összegezve tehát, akinek az anyagi erőforrásai a legszűkösebbek, az vegyen egy Asus V3000-et vagy egy Diamond V330-at. Aki azonban jobban áll, annak ajánlom, vásároljon például egy Creative TNT-t. Arra azonban célszerű figyelni, hogy a Super 7-es alaplap ki tudja-e szolgálni a rendkívül energiaigényes TNT kártyát, tehát vásárlás esetén nem árt elvinni a gépet, és azonnal kipróbálni, így nagyon sok bosszúságtól megkímélhetjük magunkat. Ez utóbbit viszont csak komoly vásárlási szándékkal tegyük, mert egy kereskedő sem szereti, ha kibontatják vele a kártyát, beteszik a gépbe: a kártya ugyan megy, de a „Még gondolkoznék rajta!" felkiáltással kilambadázunk az üzletéből.

Régen beszéltünk a CD-meghajtókról. Miután sokakat érdekelhet, itt közlök két táblázatot a legjobbakról.

Látható, hogy messze a legjobb vétel az Asus CD S-400. Mind adatátvitelben, mind pedig az audiograbbelésben kiváló.

Gondoltam, szemléltetem, hogyan fejlődött a számítástechnika az elmúlt mintegy tíz év alatt. A bal oldali monstrum egy 20 MB-os MFM winchester, a jobb oldali pedig egy 2,5 GB-os, 2,5"-os notebook-winchester...

Old Man
oldman@mail.matav.hu
www.internetto.hu/stb/hardver

Levrov

Az ugyebár köztudott dolog, hogy tavasszal éled a természet meg ilyenek, de hogy ezzel egy időben az újságolvasó emberi egyedek levélírási kedve is többszörösére nő, már érdekesebb felfedezés. Lehet, hogy ezért Nobel díjat ugyan nem kapok, de azért észrevettem, bár lehet, hogy ezt minden tavasszal felfedezem, csak egy év múlva nem emlékszem rá. Nem baj, legalább a napsütés mellett mindig van minek örülnöm ilyentájt. Amúgy ennek éppen semmi jelentősége sincs, nem is ezzel akartam kezdeni a mókát csak eszembe jutott és aztán leírtam. Viszont a februári kis sörözős összejövetelünk az nagyon jó volt, a tömeges érdeklődés elmaradásának ellenére is, ami viszont nem túl nagy baj, igaz az általunk lefoglalt helyek így is száz százalékban megteltek. Természetesen folyt. köv., habár még a levrov elején nem tudom, hogy hol és mikor, a végére viszont valószínűleg majd kitaláljuk, de legalábbis a törd. majd beszúrja, ha nem jutunk dűlőre a dologban. Egy biztos, valami populárisabb helyet választunk, hogy az is el merjen jönni, akit a sörözők elriasztanak vagy nem kedvelik igazán eme helyeket. Szóval majd meglátjuk mi lesz, egyelőre csak egy biztos, ez itt a levrov.

EGY KIS HARDVERTÉMA

Hallóka Brazil! Azért vettem a nagy fáradságot, hogy kezembe vegyem a "billentyűzetet", mert valami igen fontosat, és egy köszönetet szeretnék mondani. Először is a köszönet: Ugye ismeritek, amikor az ember egy új gépet akar venni, és mennyi rohangálás, utánajárás szükséges ahhoz, hogy a legjobbat vegye meg mindenből? Nekem a tallózó rovat volt nagy segítségemre. Sok más újságot is olvastam hozzá, informálódtam is, de ez segített a legjobban. Úgy hogy köszi! Ennek hála a gépem tök frankó, nem fagy le... stb. (legalábbis eddig nem volt vele semmi probléma).

Akkor ez két dolgot jelenthet, vagy nem használod a géped, vagy tényleg normális cuccokból van összerakva. De félretéve a tréfát - mert hát ugye annak itt helye nincs - szóval valóban örülök, hogy sikerült olyan információkat szerezned a tallózóból, ami alapján elégedett PC-tulajdonosnak nevezheted magad. Körülbelül fél évig, mert addigra úgyis kitalálsz valamit, ami nélkül úgy érzed, hogy nem tudsz tovább élni. Nem baj, tallózó meg hw info akkor is lesz az újságban. Na még egy dolgot hozzátennék, végül is ezért kezdtem bele ebbe a bekezdésbe. Szóval arról van szó, hogy ugyan a tallózóban sosem a legolcsóbb bigyókról esik szó, de mint tudjuk, olcsó vasnak híg a leve, tehát érdemes odafigyelni a vásárlásnál. Persze, ésszerű keretek között. Nem muszáj mindenből a legújabbat és ezáltal a legdrágábbat megvenni. Szokták is mondani, hogy szegény ember ne vásároljon olcsón, és hát ebben van is igazság, bár Magyarországon úgy csináljuk ugyibár, hogy ha valami jobb cuccot lehet kapni 30 forintért meg valami hasonlót 18 forintért, akkor természetesen megvesszük az utóbbit, és szép lassan ráköltünk még 20 forintot. Made in Hungary.

Más: Olvastam a márciusi számban az ún.: Top Gépet. Emberek! Hát ebben a szegény országban alig akad olyan ember, akinek ilyen gépre tellene (ill. a szüleinek). Én, mint már említettem nektek köszönhetően egy igen jó gépet vettem (vetettem) reális áron. Úgy hogy, aki most szeretne venni a jelenlegi gépigényeknek megfelelő (sőt jobb) gépet, és nem volt a lottón 5-ös találata, annak itt a következő recept: processzor: CeleronA 300 MHz, alaplap: ABIT-BH6, videokártya: ASUS AGP-V3400TNT 16 MB TV/video ki-bem. hangkártya: AWE 64, CD-ROM: ASUS 34x winchester: Quantum 6.4 GB, monitor: Daewoo 518B (1280x1024, 85 Hz, OSD), egér: Genius My mouse, Bill.: Genius Comfy-PR II (105 g. magyar), 1.44 FDD, ATX midiház. Ez mindössze: 210.000 Ft (áfa nélkül). Azt hiszem ez a gép árban és minőségben is megfelelő, és ami fontos, hogy nincs vele gond!

Valóban, ez egész kellemes kis konfiguráció, gyanítom azonban, hogy még ennek, illetve ennek árának hallatára is sokan felhördülnek. Tökéletesen megértem, nem kevés pénz ez. De hát tudomásul kell venni, a PC játékra meglehetősen drága géppé válik pillanatokon belül, ha mindenből normálist akarunk beletenni. Azért az igazsághoz hozzátartozik, hogy a fent említett konfigot lehet egy picit szerényebbé tenni, amitől még a mai viszonyok között is bőségesen használható marad, viszont az ára jóval kedvezőbben alakul, ennek boncolgatásába azonban most nem megyek bele, igazából egy külön cikket is megérne, hogy mit vegyünk, ha normális áron akarunk használható gépet szerezni, és nem vagyunk milliomosok.

Másodszor a lényeg: Nem ártana, hogy ha az újságban szorítanátok helyet a tisztelt olvasó kérdéseire, panaszaira, nyögéseire (persze a számítástechnikával kapcsolatban). Pl.: "A Half-Life-ban játék közben a robbanás, lövés, ütés után maradt kormokhoz, nyomokhoz, szétfröccsent vérhez, ahogy közelebb megyek, kezdenek eltűnedezni, majd a végére teljesen eltűnnek. Mi a teendő? Ki lehet javítani vagy ez ilyen?" Az ILYEN JELLEGŰ kérdésekre kéne áldozni 2-3 oldalt. (...)

(PROF)

Hm, hát, hm, hát izé. Tulajdonképpen ilyesmire való a levrov is, de az az igazság, hogy ha ilyen jellegű kérdéseket akarnék megválaszolni, akkor szinte soha nem lenne értékelhető a levrov, az ilyen kérdésekre ugyanis szinte soha nincs normális válasz, illetve kb. annyi, hogy azért mert csak, vagy mert programhiba, vagy mert videodriver hiba vagy akármi. Egy PC-nél ugyanis bármi lehet, mint tudjuk...

HÓMPÉDZS

Hi Brazil! Nem tudom, mi van a web oldalatokkal, de már hetek óta semmi érdemleges változás nem történt (legalábbis amikor utoljára arra jártam). Szerintem nem kéne annyira a hiperszuperdizájnra törekedni, ugyanis ez nem sokat ér megfelelő tartalom nélkül. Vegyük például a régi oldalt: egy rakás letöltés hónapokig aktuális volt, a HW rovat sem működött (persze ami OK, az OK), s most itt van az új oldalatok, ahol egy-két fórumon és híren kívül semmi izgató nincs. Szerintem, nem ártana egy kicsit toszogatni az ezzel foglalkozókat, és akár példát venni egy másik hasonló újságról. Köszi:

Lalamper (Nagy Lajos)

Nem tudom pontosan melyik újságra gondolsz bár ennek éppen nincs is túl sok jelentősége hiszen bármilyen szuper is, úgysem másolnánk le. De őszintén megmondom, én pl. meg vagyok elégedve a honlapunkkal, szerintem eléggé sok érdekes dolog van rajta: naponta többször kerül fel friss hír, hardware.hu, quake.hu, starcraft.hu, age.hu, sport.hu site-ok újból megjelentek a letöltések, vannak olvasói fórumok, szavazás, ilyesmik. Nem azért mintha hivatalból ezt kellene mondanom, de én speciel meg vagyok elégedve vele, sajnálom, hogy neked nem tetszik, habár nem pontosan értem mit értesz izgató alatt, de azt kizártnak tartom, hogy egy pornó.hu site is keletkezzen itt. Persze, ha komolyabb hardver gyilkolásokra, meg nagy játékleírásokra vágysz, akkor jelenleg valóban nem ez a te ideális honlapod, végül is itt inkább a rövid, friss hírek a dominánsak. De a jövőt senki sem tudja megjósolni, így én sem, nem lehet tudni, mit terveznek még a fiúk. És aki esetleg még nem tudná az oldal címét, amiről eddig beszéltünk, nosza, ide kell menni: gamer.pganet.com.

AZ ÚJSÁGRÓL MINDENFÉLE

Tisztelt Guru team! Elég régóta olvasom a PC Gurut, úgy gondoltam megosztom véleményemet veletek az újságról. Az egész nagyon profi, de ami a legfontosabb, a borítója valami borzasztó... mért nem lehet több infót belezsúfolni? Rajta van 6-7 játék neve, semmi több, közepes betűkkel, és 1-2 hardware dolog, de semmi több. Nézd meg a ***-et, egy hihetetlenül pofás sportkocsi néz vissza rád a borítóról, és 3 jó játék címe, pofás aláírásokkal... (pl. Half Life, fél életemet adom érte stb.) mellette még vagy 12 game, és sok hardware cím, köztük a legjobb nagybetűvel... Most képzeld azt, hogy te vagy a 13 éves gyerek, aki kapott 1 kis zsebpénzt, és venni akar egy aktuális PC újságot, ergo odamegy az újságbódéhoz, és RÁNÉZ mind a 4 PC-s lapra. Tedd a szívedre a kezed, és mondd meg, te melyiket vennéd meg? **(Én a Gurut... :) Brazil)** Ugye... Ebből következően, mivel a *** is 1 jó újság, legközelebb, ha vásárolni megy megint, ismét a ***-et veszi meg, mert a KÜLLEME PROFI!! Ezen gondolkodjatok el, és próbáljátok meg lecserélni a borítót...

Itt elsőre annak a bazi randa csokinak a reklámja jut eszembe, miszerint is ugyebár egy dolog a kinézet és egy dolog, ami mögötte van. Másodszorra meg sok minden más is eszembe jut, például az, hogy a címlapunknak nem kellene átalakulnia tartalomjegyzékké, meg az is, hogy igazából nem hinném, hogy aki a piacon lévő lapok közül akar választani az a címlapra írt infók alapján dönt elsősorban, bár lehet, nem tudom. Abban igazad van, hogy a külső azért rettenetesen sokat számít, teljesen egyet is értek veled, ellenben a jelenlegi címlapot nem tartom túlságosan rossznak. Még azután sem, hogy hosszasan elnézegettem egymás mellett a két címlapot. Ismét csak előjön a nagy igazság, miszerint is ízlések és pofonok nagyon különbözőek, nem vagyunk egyformák szerencsére. Azért majd mondom a dezignereknek, hogy tervezzenek valami olyan dögöset, hogy ezentúl azok is megvegyék a PC Gurut, akik egyébként azt sem tudják mi a franc az a PC. De jó is nekik...

Egyébként a belső résszel minden rendben van, a cikkek pofásak stb., bár nem a legfrissebbek... ez ellen tehetnétek valamit, mert ez is sokat számít. Szerezzétek be az adott progit kalózforrásból, és kezdjétek el tesztelni azt... (kb. 1-2 hónappal előbb megvan minden game itthon, mint a boltokban, és ezek már véglegesek...) Megéri, próbáljátok ki, senki nem tudja meg... Ennyit megér párezerrel több olvasó, nem?

Nem. Ezt a témát ha jól emlékszem már egy párszor kitárgyaltuk itt a levrov keretein belül, nem is megyek bele még egyszer különösebben részletesen, mert minek. Végül is egy szóval elintéztem az elején, tehát nem. Ez több szempontból meglehetősen tisztességtelen dolog lenne amúgy részünkről, végül is mi tépjük itt a szánkat, hogy így meg úgy eredeti szoftver, no meg illene megvenni legalább néhányat gyerekek meg ilyesmi, és akkor pont mi foglalkozzunk kalóz anyagokkal? Meg hát tulajdonképpen, nekünk arról kell írni ami van, ami nektek is elérhető elvileg tiszta csatornákon, és amit a cégek küldenek, hogy

tessék ezt kínáljuk mi, mutassátok meg a nagyközönségnek. Stb., stb., stb., lehetne ezt a kérdést még sokféleképpen megközelíteni meg megmagyarázni, de minek, szerintem mindenki érti miről van szó, még akkor is ha esetleg nem feltétlenül tetszik neki. Egy azonban biztos, ha mi hivatalosan is megkapunk valami cuccot, és az megérdemli, hogy bekerüljön az újságba, akkor késedelem nélkül nekiesik egy teszter és már gyártja is a leírást, szóval nem késlekedünk. Szóval ennyi.

Más. Szerintem sokat dobna az eladási statisztikán egy Brood War teljes MAGYAR nyelvű végigjátszás, mivel nem sok ember ért mindent a küldetések közt, sőt... még ha tud is angolul, mint például én. Ilyen főlappal megjelenhetnétek pl.: Fantasztikus Brood War magyar nyelvű végigjátszás 6 oldalon... **(Neked főcímfóbiád van... Brazil)** Ebben azt értem, hogy mindent lefordítanátok, amit elmondanak a küldetés előtt, lehetőleg szóról-szóra, nem csak nagyjából. Gondolkodjatok el rajta. Nagyon sok magyar olvasó rajong a Starcraftért.

Nem is csoda, tök jó game, még én is végig játszottam, amit elég kevés játékról lehet elmondani, igaz a Brood Wars kimaradt eddig az életemből krónikus időhiány miatt, de talán egyszer csak sikerül bepótolni. Azt ugyan nem hinném, hogy lesz róla kivesézõ típusú leírás, végül is annyira már nem friss téma, de sosem lehet tudni. Jelenleg éppen Baldur's Gate őrület és folytatásos regénynek beillő cikksorozat zajlik, és lesz ez még így egy-két játékkal meg már volt is, ha minden igaz, szóval vannak ilyen leírásaink csak lehet, hogy azokat a játékokat pont te nem favorizáltad. Sajnos, annyira sok mindenről lehetne és tudnának írni a cikkírók (feltéve, hogy nőne még néhány pár kezük), hogy a Gurut minimum hetente kellene kiadni picit nagyobb oldalszámon, mint amin most megjelenik... Meg hát ugye a Starcrafton kívül is van még egy-két olyan játék, aminek állandó rovata lehetne, mert sokakat érdekel, csak hát a lehetőségek meg az oldalszám meg ilyesmik, blablabla. Na egy a lényeg, amibe éppen nagyon szerelmes a társaság és még sokakat is érdekel, arról van hosszú leírás, amivel meg nem olyan nagy a szerelem, arról nincs. Vagy valami ilyesmi. :) *(Szerintem itt arról van szó, hogy Chris nagyon lusta, és nem hajlandó a ronda törpe megírni a cikket. :))) – a törd.)* *(Ez így is van jól!!! – Chris)*

Stílusotokkal sincs semmi baj, nem vagytok trágárok, mint az *** például, és vigyáztok, hogy ne kerüljön be túl durva kép sem, még a Carmageddonról sem, ezt észrevettem! (...)

Nos valóban, nem árt, ha valamennyire ad magára az ember, pláne ha kettőnél több ember is olvassa a lapot és netalán kiskorúak is vannak az olvasók között.

Én személy szerint kíváncsi lennék az írók külsejére, például, hogy néz ki Brazil, és a törd, stb, lehetne egy fotóalbumról is szó, nem akarok bemenni a szerkesztőségbe, és mindenkinek a képébe bámulni...

Azt hiszem ennyit akartam mondani egyelőre, majd ha valami eszembe jut, még írok, remélem jó helyre küldöm el a mailt. Sziasztok:

(Szalay Gergő, Budapest)

Tök jó, minél többször írom le, hogy stábfotó márpedig nem lesz, annál többen írjátok ezt a születlenséget. Ettől persze még nem lesz, csak ez is egy az érdekes megfigyeléseim közül, amivel lassan de biztosan komoly hírnevet szerzek magamnak. Vagy nem. Amúgy fénykép alapján tök semmit nem tudsz megítélni azon kívül, hogy én mennyire szép vagyok a törd. meg mennyire nemszép, ha valóban kíváncsi vagy ránk meg a többiekre akkor a rendszeressé váló összejöveteleinken megjelensz és jól eldumálunk és az sokkal többet ér, ha nagyon akarsz még fotózhatsz is, hogy legyen neked saját fényképalbumod rólunk. Bár, ha jót akarsz magadnak, akkor ezt mégis inkább ki kéne hagyni. :) *(Szerintem is, mert a Brazil ugyan lehet hogy szép, de olyan sötét, hogy a fénykép előhívásánál egy fekete lapot kapnál csak. Bezzeg ha engem fotózol:.. :)))) – a törd.)*

CSÍTBAJOK

Üdv néked idegen, kit Brazilnak hívnak! Viccet 0.5-re téve, csá Brazil bratyó! Szörnyűködve olvasom a februári GURU-t, s állítom, nem kóser 1-2 dolog benne. ElőSIR is: minden tiszteletem Bear-é, de könyörgöm, lehetne az a k*a Cheat 2 oldalas.

A stábfotón kívül ez a téma az, ami most már úgy látszik örök és elmaradhatatlan, jóllehet csöppet sem izgalmas. Hát most jól figyeljetek arra amit mondok nektek: nem! Punktum. Egy oldal is marhára elég ebből egyelőre, mihelyst azonban elérjük a több száz oldalas megjelenést, rögtön feljebb pumpáljuk a cheat oldalszámot is. Tehát akkor ezt megbeszéltük. Addig is ajánlom figyelmetekbe a CD-t, ahol az újságban megjelent egy szerencsétlen oldalon kívül is találhattok ezentúl cheat kódokat.

Útálom, amikor csak azt írja/írják, hogy gépeld be... Könyörgöm: HOVA? Elérési út kőne, mer ki az a h*e, aki fejtegeti otthon, hogy hova kell a cheatet beírni? (én...)

Szegény, rossz lehet neked. Namost lehet, hogy meglehetős lelkiszegénységről teszek tanúbizonyságot, de bizony én sem tudom ezt neked megmondani. Azt gondolnám, hogy ahol az van, hogy gépeld be, ott gépeld be, hátha működik, esetleg nem, de még így is csak a csalás felére kell rájönnöd a másik felét készen kapod. Kell egy kis fejtörő nektek is. Viszont nem voltam ám rest, és beleolvasgattam néhány nem túl régen megjelent cheat oldalba, és azért azt tapasztaltam, hogy az esetlek túlnyomó többségében ott van, hogy mikor és mit kell csinálni. Lehet, hogy a többinél meg túlságosan kézenfekvő a megoldás és azért nem sikerül?

Van még ám nekem problémám: olyan dezsávű érzésem van, de megint reklamálnom kő. A februári GURU-ban +jelent a Rouge Squadronról egy cikk. Namost „kurtára" nem értem, milyen sziszténa szerint irogatjátok a cikkeket, de nem teccik, hogy hely hiányában mindig kimaradnak a lényegretörő részletek. Kérdésem lenne: MÉ?

Nemtom. Mint ahogy azt sem, mire is gondolsz pontosan, de ez lehet, hogy csak azért van, mert fokozottan értelmi fogyatékos vagyok. A Rogue cikket elolvastam, jól is szórakoztam rajta, mert még érdekelt is, de őszintén megmondom, túl sok hiányosságot nem találtam benne, igaz néhány küldetés nem volt leírva, de az annyira egyszerű, hogy fölösleges is. Általánosságban talán azt tudnám mondani, hogy ha valami kimarad, az a helyhiányra vezethető vissza, mégsem lehet minden játék 8 oldal hosszan elmesélve. Erről éppen Bird jut az eszembe, aki lelkes kisdobos módjára minden rábízott játékról aprólékos és tökéletes leírás gyárt, aminek mindenki örül, csak muszáj "picit" meghúzni mert még sosem bírt 5 oldalnál kevesebbet írni semmiről. És ami csak 5 oldal nála, az őt nem is érdekli igazán...

1ébként az „új" dizájn nagyon kúl, s nem olyan (má bocs) amatőr, mint az első számok. Fejlődtök, fejlődtök... A levrovban szívesen venném reagálásod, mer (nem) érdekel a véleményed. + egy gondolat: szerintem szavazzunk a 2 oldalas csíitről... Az Erő (és persze a GURU) legyen Veled/veletek: Jajj, majd elfelejtettem: megkérdezhetnéd nekem, hogy hol kell a Commandos kódot beírni. Kapná mondjuk egy Stella Artoist, ha megtennéd... Kapható vagy ilyenekre mi, te kis alkoholUsta...

(Igor K.)

Na most buktam egy Stellát, mert elfelejtettem megkérdezni, talán majd legközelebb. *(Én viszont reménlhetőleg nyertem, mert a gyengébbek kedvéért elárulom, hogy a PASSWORLD feliratú menüre nyomni kell egy ENTER-t, és ott fogja kérdezni. – a törd.)* Meg különben is, a sörtéma sokak szerint unalmas, szerintem nem annyira de mindegy, szóval innentől kezdve próbáljatok valami mással megkörnyékezni, legyen pl. csoki vagy csoki, mindegy, csak sok legyen. A szavazás a két oldalas csítről pedig remek ötlet, legyen. A végeredményt azért közlöm már most: nem. Ugyan nem túl demokratikus, de milyen egyszerű...:)

HEJESSIRÁS

Hi Brazil! Szeretnék kérdezni valamit. A Guruban miért van annyi helyesírási hiba? A tördöt is üdvözlöm. Üdvözlettel:

ZOZO

A törd.-t én is üdvözlöm, cvikipuszi neki, talán ő meg tudja mondani miért van ez így, én nem igazán. Félreértés ne essék, most az egyszer nem őt szapulom (majd bepótolom máskor), végül is ő a maga részéről mindent megtesz, amit lehet. Na majd, ha lesz kedve akkor jól leírja itt az okokat, ha meg nem akkor legközelebb, én csak annyit tehetek, hogy elpirulok itt lányos zavaromban a korrektorok helyett és ennyi. Tényleg, meg is kérdezem őket erről a dologról legközelebb, kezd érdekelni. *(Csak annyit írnék a témához, hogy igen sajnálatos, de még nem találtak fel tökéletes embert(eket). Nem akarok mentegetőzni, de ismét csak azt tudom mondani - és szerintem ezzel a téma le van zárva -, hogy akinek nem tetszik, az jöjjön el korrektúrázni hozzánk, napi 24 órában, ugrásra készen, hogy akár hajnal 4-kor is cikket javítson leadás idején. - a törd.)*

LINUX

Szah brazil! Kapásból leszögezem, hogyha berakod a levelet a levrovba 3 hónap(!!!) levrov írást átvállalok! (hehe, az levrov író progim, még a leveleket is letölti, vagyis a mail serveren van=]). Azért írok, hogy a cd-n a linux rovat (tudom, nem a te asztalod Brazil koma) kissé nevetséges, lamer. Hülye kérdéseket ne tegyetek már bele lécci. Egyébként jó lenne, ha a PC GURU CD-jére, nem csak a win-es quake mod-okat raknátok fel, hanem a linux portokat is. Mivel tudom, hogy nem szereted a hosszú leveleket, azért most abba is hagyom, legyen hely másnak is. (fogyasztom a brazilCPUidot=])

(PhOeMiX)

Nézd, valahol a Linux témát is el kell kezdeni, végül is sokkal többen vannak azok, akik még azt sem tudják eszik-e vagy isszák. Lassan azonban jó lesz, ha mindenki megismerkedik vele, azért is indult el ez a rovat. Tény, hogy nem profiknak szól, a Chip CD-n sokkal bővebb anyagok találhatók Linux témában és többet is foglalkoznak ott vele, de más is a lap profilja. Ettől függetlenül nálunk is helye van, mint ahogy szépen lassan egyre több helyen jelenik meg, és egyre többen használják. Jelenleg azonban szerény becslésem szerint a PC Guru olvasóközönségének kb. a 98%-a bele van gyógyulva a vindovsba, tehát nem éppen aktuális, hogy a CD-n más platform programjai is megjelenjenek, de amint erre jelentős igény támad, változtatni fogunk ezen. Hidd el, sok mindenki boldog lenne, ha a Win egyeduralma végre meginogna picit, ezen azonban mi nem igen tudunk változtatni, ha bátor módon linuxos cuccokkal töltenénk a CD-t akkor jelenleg csak a mi helyzetünket sikerülne megingatni. Tetszik vagy sem, jelenleg PC-n a szinte kizárólagos játékplatform manapság a Win9x és egyelőre nem is hinném, hogy hamar változna a helyzet. De mint mondtam, figyelem emberek, vigyázó szemeitek a Linuxra (is) vessétek...

Huhh, beteltem. Fene sem érti, a végére valahogy mindig annyira belejövök, hogy már szinte alig bírom abbahagyni a levrovgyártást. De szerencsére csak szinte, úgyhogy fog ez most is sikerülni. Na pá, jók legyetek, vagy ne.

Brazil

brazil@westel900.net

A következő találkozót még nem beszéltük meg, mert a tökorrú még nem jött, Lily meg sajnos beteg :(((. Addig is küldjetek Lilynek sok :))))), hogy minél előbb meggyógyuljon.

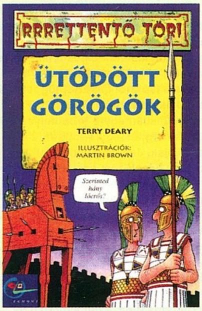
a törd.

laza@vogel.hu

Külvilág

TERRY DEARY ÜTŐDÖTT GÖRÖGÖK

A történelem. Sokak számára maga a világ, a feltáratlan, vagy éppen feltárt írott és íratlan valóság. Mások számára viszont egy érdektelen és felesleges időpocsékolás. A fiatalabb korosztály bizonyára az utóbbi felé hajlik erősebben, de ez nem is lehetne másképp, hiszen lehetne focizni, vagy éppenséggel békanyálat kergetni a patak partján az unalmas görögökről szóló féligazságok és töredékek magolása helyett. Azonban meg lehet közelíteni egy más oldalról is ezt a történelmet, amit meg is tesz jelen könyv (és a sorozat már



kapható másik tagja). Elég csak a borítóra ránéznünk, hiszen a Trója előtt parkoló faló lóerőinek száma iránt érdeklődő katona képe már meggyőz minket arról, hogy itt bizony nem a szokásos tanítási stílusban íródtak a dolgok. A mindenhol jelen levő illusztrációk és grafikák csak fokozzák ezt a hatást. Belelapozva a könyvbe azon lepődtem meg igazán, hogy ahhoz képest, hogy milyen komolytalan stílusban íródott a mű mennyi érdekességet és hasznos tudnivalót hordoz magában. A történelmi idővonalat követve nagyon nehéz eldönteni, hogy kinek is szól, az infantilis felnőtteknek vagy éppenséggel a történelmi tudást éppen elsajátító tanulóknak a könyvecske. Egyvalamiben azt hiszem, egyetérthetünk, az író és a grafikákat elkészítő Martin Brown biztos, hogy "ütődött" volt,

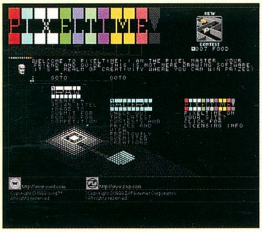
NET-SURF

A tegnapi masszív IRC session után már jojózni kezdtek a szemeim, de arra még tisztán emlékszem, hogy shoebaronnal lefektettük: a Final Fantasy VIII intrója nagyon üt. Én még azért megnéztem vagy kétszer, nem győzök hanyatt vágódni a manga sztájl láttán, a anim silány minőség ellenére is látszik: profi darabbal állunk szemben, kár, hogy Japánban jelenik meg először kizárólag PSX-re (Vajon a Sony mit fizet ezért?). Enyhén csöpögős, ostoba szöveggel kezdődik a movie, ilyen kis ambient textek, óceán, virágos mező, kék ég(!) – a látvány hihetetlen. Megjelennek a karakterek, láthatóan magasabbak, emberibb kinézetűek, mint a többi részben. Fekete, egyenes hajú kiscsaj áll a középpontban (és ami fantasztikus pozitívuma: nincsenek atomreaktor nagyságú mellei, mint Lara Croftnak), ketten kardoznak mellette, az egyik srác (érezhetően a rossz) fehér ballonkabátban virít, jobb kezében penge, baljában pedig oldszkúl magnum. Mindez eszméletlen vagány – manga rajzfilm 3D-ben renderelve.

Internetes vonatkozása a bevezetőnek, hogy az animációt letölthetitek a HC.gamer ftp site-járól, mivel a gyenge minőség és a viszonylag nagy terjedelem miatt nem kerülhetett föl a PC Guru CD-re.

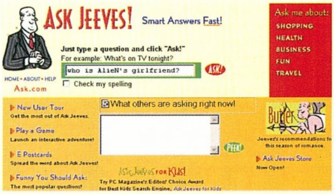
Most pedig evezzünk más vizekre! Tudom, hogy nem nagyon volt még itt az ajánlóban semmi ilyen jellegű, de úgy gondolom, hogy az ízlés viszonylag könnyen definiálható keretein belül mégis szükség van rá. Igen, mi más lenne ez mint a szép csajok? Biztosan mindenkinek megvannak a maga kis kedvencei, de ettől függetlenül hadd ajánljam figyelmetekbe Sung-Hi Leet, a koreai származású valaha volt Playboy-modellt, aki meglepően hasonlít az FFVIII intrójában látható kiscsajra. Ugyanaz az a sudár, őzikealkat, nagy barna szemek, talán csak a hajuk más. Sung-Hi Lee site-ja, a modell aranyos fotóival, életrajzával, kultúrált, igényes pillangós megjelenítésével egészen meglepő gyöngyszem lehet az Internet fekete mocskában.

(http://www.sung-hi.com/)



(Pick of the month!) Most pedig az alkotó kedvű olvasókhoz szólok, meg úgy egyáltalán: akinek akad egy kevés türelme, ragadjon egeret és rajzoljon! Hogy mindez ne legyen túl unalmas, elég lesz 50x50 pixel is, 16 kötött színben, Java-felületen. De micsoda felületen! Kizárólag pixeleket pakolhatunk le egymás mellé, vagy egyszerűbb geometriai formákat (kör, téglalap) rakhatunk le a munkaasztalunkra. Tehetjük ezt jól szervezett, igényes felületen mindazok örömére, akik imádják a képeket felépítő legkisebb alakzatot – a pixelt. (32 bit? ugyanmá'!) Időről időre új feladatot tűz ki a site üzemeltetője, hogy miket is kéne rajzolnunk. Például egy várost, esetleg ételt, a Télapót, csak hogy néhányat említsek a közelmúlt feladványaiból. A legjobb alkotások természetesen, jutalomban is részesülnek. A legtöbb nevezés elég gyenge minőségű, de repked néhány iszonyatos nagy burner errefelé is. Tényleg, az már-már zseniális, amit ki tudnak hozni ebből az 50 pixelből. Akit esetleg érdekel, licencelheti a Java-alapú rajzolóprogramot is, hogy aztán itthon riogassa a közönséget. Gyerünk, kreatív barátaim, mutassuk meg, mit tudunk!

(http://www.pixeltime.com/)



„Álmaimban Amerika visszainteget, álmaimban Amerika nem mondhat nemet..." Hadd, mutassam be ezt a kedves öregurat, Jeevest, aki okosan válaszol bármilyen feltett kérdésünkre. Igazából már megint egy jó kis search engine, amibe véletlenül raktak helyesírás-ellenőrző funkciót is. „Meg tudnád mondani brokiarc, hogy milyen jó műsorok lesznek este a tévében?" – lökjük a sódert, s Jeeves imádja. Lehet, hogy angolul kéne beírni a szöveget, mert Jeeves papa csak ékes anyanyelvén beszél, de ilyen apróság egyelőre ne befolyásoljon bennünket. Szolid öregúr – ő Jeeves, itt van Amerika, itt van Amerika.

(http://www.askjeeves.com/)

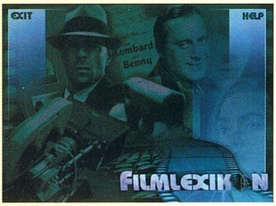
Mára ennyi volt, én most elmegyek felezőbuliba, ami lehet, hogy kicsit bonyolult lesz, mivel éjféltől lehet csak bejutni, de majdcsak megoldjuk valahogy. Visszacsatolás. Mókásabb kedvű olvasóknak álljon itt egy 160 byte hosszú C nyelvű forrás(!), ami a Pi jegyeit számolja ki néhány száz autóbuszjegyre (Ugye emlékeztek még, valamikor régebben itt az ajánló keretein belül foglalkoztunk a Pi-vel). Ha jobban belegondoltok, 160 byte ugye pontosan két(!) sor karakteres képernyőn. Na, lássuk a medvét! (Remélem, pontosan gépeltem mindent!)

```
int a=10000,b,c=2800,d,e,f[2801],g;main(){for(;b-c;)f[b++]=a/5; for(;d=0,g=c*2;
c-=14,printf("%.4d",e+d/a),e=d%a) for(b=c;d+=f[b]*a,f[b]=d%--g,d/=g--,--b;d*=b);}
```

Viszlát a jövő hónapban, addig is
AliVE and KiCKiN'
sasvári józsef angelday

FILMLEXIKON

Mindig is irigyeltem a külföldön élőket, nem mintha itt nem érezném jól magam, mégis egy-egy nyaralás után szomorúan tapasztaltam, a honi mozirajongók nem igazán megfelelően vannak ellátva információkkal. Kint az újságárusoknál külön polcokon foglalnak helyet a filmekkel foglalkozó folyóiratok, CD-ROM-omok, s egyéb számomra fontos relikviák, ezzel szemben itthon



egy-két kiadványon kívül nem sok babér terem a magamfajtáknak.

Lily jóvoltából évekkel ezelőtt kezembe került a Microsoft Cinemaia CD-ROM, mely az eddigi legsokrétűbb, legátfogóbb filmes CD, amellyel találkoztam. Minden szép és jó, de akik nem értik kellőképpen az angolt, azok nem igazán tudják élvezni a nagyszerű kiadványt, s eddig talán csak titkon remélhették, egyszer kezükbe kerülhet egy hasonló korong magyarul is.

Láss csodát, megtörtént az, amire még én sem számítottam, beharangozták a filmlexikon megjelenését. A doboza szerint átfogó képet

ad a Magyarországon videón, moziban és DVD-n megjelent filmekről (12 500 film, 13 000 színész, 4500 rendező, 4000 videokazetta-borító), különös tekintettel az Európában bemutatott filmekre.

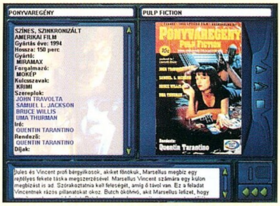
Így hatalmas várakozással csomagoltam ki, és installáltam gépemre a kiadványt, s hogy mit is kaptam valójában, azt most meg is osztanám veletek.

A telepítés után azonnal belevetettem magam a tesztelésbe. Mivel épp akkortájt játszották nálunk Hitchcock Psychójának remake-jét, hát beütöttem PSYCHO, a válasz semmi.

Hmm, próbáljuk a rendezővel Alfred Hitchcock. Érdekes módon, filmográfiájából hiányzott a már említett mű a Madarak című alkotásával egyetemben.

Már ekkor világossá vált számomra, eme kiadványt csak nagy jóindulattal nevezhetném a Cinemania kistestvérének, s ha az említett filmeket nem mutatták be itthon moziban vagy videón, akkor még fel sem háborodhatok.

Sebaj, gondoltam megnézem az Oscarra jelölt filmeket. Már előre láttam az évekre és kategóriákra



bontott listát, ám a meglepetés itt sem maradt el, hiszen a lista ábécérendben, korok és kategóriák nélkülözésével, ömlesztve tárult elém. Hopp!!!

Mivel a dobozon előszeretettel hangoztatták az európai filmek taglalását, vettem a bátorságot, és a díjazottak között megkerestem az egyetlen magyar nagyjátékfilm Oscar győztest, Szabó István Mephistóját. Érdekes módon, sajnos nem találtam, ezzel szemben a Cinemaniában jegyezve van. Hitemet vesztve azért rákerestem a filmre, és lőn csoda – meglett. Az Oscart ugyan nem említik, de legalább megvan.

Ezek után keserű szájízzel lapozgattam tovább az amúgy igényesen kivitelezett, mindenre kiterjedő keresőrendszerrel megáldott ROM-mot. Azon sajnálkoztam, hogy eme külső, sajnos megtévesztő, s nem nevezhető többnek, mint egy részletes videokatalógusnak.

Az igaz, hogy egyes rendezőknél, filmeknél, piros szöveg figyelmeztet és buzdít, hívjam bátran a kiadót az adatok frissítéséért. S ez jó, sőt nagyon jó, de eddigi tapasztalataim szerint a frissítéseknek célja az újonnan megjelent filmek lexikonba történő bekerülését voltak hivatottak kielégíteni, nem pedig a régi és súlyos hiányosságokat pótolni.

Mindez fáj, mert szeretem a filmeket, érdekel a mozi, s tudom ezzel nem vagyok egyedül a planétán, de ha egy kiadvány, mely nekem, nekünk szól, ráadásul filmekről, és ebben részletesebben foglalkozik a Cyborg Pusztító 64. részével, mint a Psychóval, akkor itt valami nagyon nem stimmel.

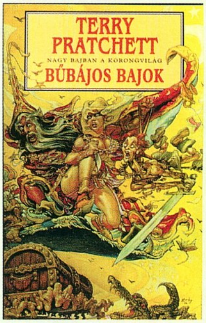
Mindezek ellenére mégis elégedett vagyok. Első lépcsőfoknak azért nem rossz, legalább felcsillantja a reményt. Talán a következő rész, persze ha lesz ilyen, már sokkal jobban fog sikerülni. Az alapok már megvannak, a kezelőfelület igényes és mindenki számára érthető, a keresőrendszerrel és a képek minőségével sincs semmi probléma. Egyedül a lexikon tartalmát kell kibővíteni és a már meglévő adatokat, kicsit részletesebben elénk tárni. Ha ez sikerül – és miért ne sikerülne –, akkor egy minden igényt kielégítő CD-ROM fog megjelenni. Remélem, ez már csak idő kérdése!

SASA
Sasa1@freemail.c3.hu

még ha a görögökről ez nem állapítható meg biztosan a könyv alapján.

TERRY PRATCHETT: BŰBÁJOS BAJOK

A nyüzsgő Korongvilágban ismét történik valami, méghozzá nem is akármi. Ugyanis amikor egy ember nyolcadik fiának nyolcadik fia, aki varázsló lett kicsit, aztán megházasodott, és

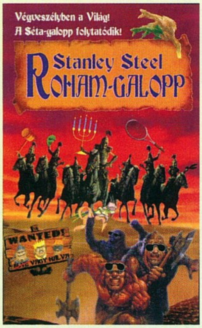


szintén gyermekeket nemzett, méghozzá nyolcat, s ez a kisember megszületett, akkor hosszú idő után ismét megjelent e birodalomban a bűbáj hatalma. A fogadtatás elég vegyes. Rincewind (Széltoló) mindössze, jó szokásához híven, szeretne életben maradni. A Halál igyekszik jól végezni munkáját, maga a Bűbájos pedig... Nos, ez az, amit nem kötök az orrotokra, mit akar. Viszont elmondom, hogy az új kalandban feltűnik Conina is, a legendás Cohen lánya, s ő történetesen az a mestertolvaj, aki képes lenne ellopni a pillanatot, sőt a szavakat is a szádból...

Olvassátok el Terry Pratchett napokban megjelent könyvét, még hasizom gyakorlatnak is jó lesz, annyit fogtok nevetni.

STANLEY STEEL: ROHAM-GALOPP

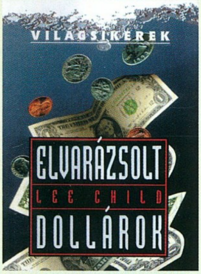
Kicsit más stílusban, de szintén a humor jegyében jelent meg a Séta-galopp folytatása, melyben tovább bogozódik Arszőrnek, a brikettek nagy királyának és a Szent Négyszögletű Kerekasztal lovagjainak mulatságos története. A nemes lelkű hősöknek vissza kell szerezniük a Mindenség leghatalmasabb kegytárgyát, a Szt. Vasedényt, méghozzá az ördög karmaiból. Sző Percrevár, Lánconlóg, Malwin, Origami,



Alufólia és a többiek azonban nem ismerik a lehetetlent, s együttes erővel indulnak küldetésük beteljesítésére…

LEE CHILD
ELVARÁZSOLT DOLLÁROK

A poros és semmitmondó Georgia állam béli Margrave-ba betévedő Jack Reacher nem is sejti, hogy élete új fordulatot vesz, amikor betette a lábát ebbe a vidéki kisvárosba. Véleménye viszont hamar megváltozik, amikor békés reggelijét megszakítva letartóztatják gyilkosság vádjával. Főhősünknek szerencséje van, hiszen kalandos körülmények között, de bebizonyosodik az ártatlansága úgy az 50. oldal magasságára, azonban ekkorra már ő maga, no meg az olvasó már annyira belebonyolódott a



történetbe, hogy senkinek sincs kedve otthagyni a poros kisvároskát. Hamarosan érdekes fejlemények, pénzhamisítási nyomok, megmagyarázhatatlan halálesetek és egyéb rejtélyek körvonalazódnak a könyv soraiban. A mesteri történet mindent belekever, ami felizgathatja, no meg persze eladható tette ezt a remek könyvet. A végére persze megint

NÉHÁNY FILMES ÉSZREVÉTEL…
AMIT SOSEM TUDNÁL MEG AZ AMERIKAI FILMEK NÉLKÜL:

1. Egy nyomozás során feltétlenül szükséges legalább egyszer ellátogatni egy sztriptízbárba.
2. Amerikában minden telefonszám 555-tel kezdődik.
3. A legtöbb kutya halhatatlan.
4. Ha üldöznek egy városban, bármikor találhatsz egy utcai felvonulást, amiben elvegyülhetsz.
5. Vannak különleges L-alakú takarók, amelyek az ágyon fekvő nőnek a hónaljvonaláig érnek, viszont a mellette fekvő férfinak csak a derekáig.
6. Minden bolti papírszatyor tartalmaz legalább egy franciakenyeret.
7. Bárki könnyedén le tud szállni egy repülőgéppel, feltéve, hogy az irányítótoronyból valaki szóbeli utasításokkal látja el.
8. A rúzs sosem kopik le, még búvárkodás közben sem.
9. Bármely épület szellőzőrendszere tökéletes búvóhely. Senkinek nem fog eszébe jutni, ott keresni, miközben te könnyeden eljuthatsz az épület bármelyik részébe, ahova csak akarsz.
10. Ha újra kell töltened a fegyvered, mindig lesz nálad lőszer, még akkor is, ha eddig nem volt nálad.
11. Szinte biztos, hogy bármilyen csatát vagy háborút túl fogsz élni, ha nem követed el azt a hibát, hogy a barátnőd/menyasszonyod fényképét mutogatod a társaidnak.
12. Ha német tisztnek akarod kiadni magad, nem szükséges a nyelvet ismerni. A német akcentus is megteszi.
13. Ha a várost természeti katasztrófa vagy valamilyen szörny fenyegeti, a polgármester elsősorban az idegenforgalom vagy a közelgő művészeti kiállítás miatt fog aggódni.
14. Az Eiffel-torony minden ablakból látható Párizsban.
15. Egy férfi nem mutat fájdalmat a legkegyetlenebb verés közben sem, de nyög, ha egy nő megpróbálja kitisztítani a sebeit.
16. Ha egy nagy üvegtábla látható, valakit hamarosan keresztülhajítanak rajta.
17. A rendőrfőnök mindig néger.
18. Amikor kifizeted a taxit, ne nézz a pénztárcádba, csak vegyél ki egy bankót találomra és add át. Ez mindig a megfelelő összeg lesz.
19. A fajkeveredés lehetséges bármely földi és földönkívüli lény között.
20. A konyhákban nincs villanykapcsoló. Amikor belépsz a konyhába, csak nyisd ki a hűtőszekrény ajtaját, és azzal világítsál.
21. Egy kísértetjárta házban a nők mindig a legtöbbet mutató alsóneműben indulnak a zajok eredete után nyomozni.
22. Egy szövegszerkesztőben soha nem látható kurzor, viszont mindig kérik a jelszót.
23. Az anyák minden reggel rutinszerűen tojást, szalonnát és palacsintát sütnek a családjuknak, bár a férjüknek és a gyerekeiknek sosincs idejük, hogy megegyék.
24. Az autók egy baleset után szinte mindig lángokban törnek ki.

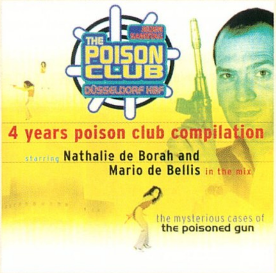
ZENE TALLÓZÓ

Amennyiben olvastátok az előző havi Zenei válogatót, akkor észrevehettétek, hogy számomra érthetetlen módon, tele volt elírásokkal, valami oknál fogva az „and" jelek nem látszódtak ill. „bizonyos korrekciós" dolgok benne maradtak a cikkben, ezért az illetékesek nevében BOCS. Saját magam is szeretném korrigálni, ugyanis véletlenül G-play Ess eső helyett Eső ess-t írtam, ezért is utólag bocs.

THE POISON CLUB COMPILATION VOL. 4.

„DJ" Shoebaron a Guru második cluberre már hetek óta szekált, hogy írjak aktuális kedvencéről a dupla CD-s mix-ről. A düsseldorfi – immáron 4 éves – Poison Club 2 resident DJ-je mixelte a zenéket. Az egyes korongot – a közel 20 éve DJ – dortmundi Mario de Bellis mixelte techno és trance stílusban, a jobb felvételek: Greece 2000, a Headroom Headrush-ának kemény Paffendorf remixe, a happy house és trance határain mozgó

Life on Mars DJ Wag-től, a Human 98' Resistance D. tolmácsolásában, a Melo Lorenzo féle Dream's World és a hazánkban is kedvelt Travel féle Bulgarian. A kettes korongon az esseni Nathalie de Borah által mixelt zenék hallhatók jóval gépiesebb techno, trance és progressive house stílusokban, felcsendül Sven Vth Omen A.M-je, Jan Driver Drive by-ja, és zárószámként egy happy house felvétel a Marc et Claude vs. Ralphie Dee által jegyzett Sunshower 98' (DJ Energy remixe).



ARMAND VAN HELDEN FEAT. DUANE HARDEN: YOU DON'T KNOW ME (MAXI)

Sokan csak remix királynak nevezik a hosszú nevű holland DJ-t. Új vokális dala stílusára tekintve a Stardust Music Sounds Better With You-jára hasonlít, funkys, oldskool-os fűszerezéssel és ritmussal. A maxin egy – remélhetőleg – hazánkban is játszásra kerülő radio edit, egy 8 perces változat és egy másik keményebb scratchekkel megtűzdelt – hasonlóan vadonatúj – szám a Rock Da Spot található.

MARCEL: VIGINTI ETDUO

A Future Sound Of Budapesten debütált Marcel, már akkor sokan nagy jövőt jósoltak az ifjú tehetségnek. Szerzői albumán 11 fantasztikusan igényes dal található, drum 'n bass, trance, house stílusokban. A dalokat hallgatva egészen kikapcsolódsz és ha behunyod a szemed szinte megjelennek a tájak, ízek, érzések. Marcelnak nagyon nagy sikere van külföldön is (pl.: a lemezen is hallható Departure-t a német Timewriter-rel közösen készítette), nem véletlen, hogy mindenhol magyar csodaként tartják számon. Sőt az érdekes olykor jazzes hangzásnak köszönhetően az idősebbeknél is komoly sikereket ér el. A lemez nyitó száma az On the Beach remixe, amely Marcel talán eddigi legismertebb felvétele, amit Balage latinos gitár játéka és a tragikusan elhunyt Latinovits Zoltán szavalása tesz teljessé.

25. A rendőrfőnök mindig felfüggeszti a sztárdetektívet vagy 48 órát ad neki az ügy befejezésére.
26. Egyetlen gyufa (vagy zseblámpa) képes bevilágítani egy stadion méretű termet.
27. A középkori parasztoknak mind tökéletes fogsoruk volt.
28. Bár ma, a XX. században léteznek olyan fegyverek, amikkel lehetséges egy látótávolságon túli célra tüzelni, a 23. századi technológia el fogja veszíteni ezt a képességet.
29. Egy rémálomból ébredő ember azonnal egyenesen felül az ágyban és égnek álló hajjal sikoltozni kezd.
30. Nem szokás hallózni, illetve elköszönni egy telefonbeszélgetés elején és végén.
31. Egyenes úton vezetve, muszáj a kormánykereket minden pillanatban vadul jobbra-balra tekerni.
32. Minden bomba időzítőszerkezete nagy piros LED-es kijelzővel van ellátva, hogy tudni lehessen, mikor fog robbanni.
33. A bombák csak T mínusz 10 és 1 mp között hatástalaníthatók.
34. Mindig találsz parkolóhelyet közvetlenül amellett az épület mellett, amelyet meg akarsz látogatni.
35. Egy nyomozó csak akkor tud megoldani egy ügyet, ha felfüggesztették.
36. Ha úgy döntesz, hogy táncolni kezdesz az utcán, mindenki az utcán tudni fogja a lépéseket.
37. Egy laptop számítógép képes behatolni bármely ellenséges földönkívüli civilizáció kommunikációs rendszerébe.
38. Harcművészeteknél soha nem számít, hogy mennyivel többen vannak az ellenfeleid, türelmesen ki fogják várni a sorukat, és egyenként támadnak meg, megvárva, amíg elintézted az előző ellenséget.
39. Ha valakit leütnek, soha nem szenved sérülést vagy agyrázkódást.
40. Egyetlen autós üldözésnél, géprablásnál, robbanásnál, vulkánkitöréskor, vagy idegen lények inváziójánál sem fog senki sokkot kapni.
41. A rendőrségen a nyomozók személyiségteszten esnek át, hogy garantáltan olyan társat osszanak be melléjük, aki mindenben a tökéletes ellentétük.
42. Egymás között minden külföldi angolul (szinkronizált filmekben magyarul) beszél, ha egyedül vannak.
43. Mindig találhatsz egy láncfűrészt, ha szükséged van egyre (Doom rulez:))
44. Bármely zárat ki lehet nyitni egy hitelkártyával vagy egy gemkapoccsal másodpercek alatt kivéve, ha ez az ajtó, ami mögött egy gyerek van bezárva egy égő épületben.
45. Egy elektromos kerítés, amely képes megölni egy dinoszauruszt, semmi maradandó károsodást nem fog okozni egy 8 éves gyereknek.
46. A TV-híradók általában tartalmaznak egy olyan riportot, amely téged abban a pillanatban személyesen érint.
47. Minden üldözés, utcai konfliktus tönkretesz egy helyi etnikum által vezetett zöldséges standot.
48. Leolthatod az összes lámpát egy helyiségben, akkor is lesz egy külső fényforrás, ami továbbra is megvilágít.
49. A leégett házból, lezuhant repülőből megmenekült emberek azonnal ölelkezni és mosolyogni kezdenek, természetesen a frizurájuk is 100%, miközben a mentők a háttérben éppen családtagjaik üszkös hulláinak végtagjait próbálják a törzsükkel párosítani. Közben persze szól a dal, a dal, A DAL!!!

BOYS GIRLS (VÁLOGATÁS)

A cím, sok mindent elárul, ugyanis a korong kifejezetten a 20 év alattiaknak szól, hiszen azokat a meglehetősen populáris dalokat gyűjti csokorba, amik az utóbbi – karácsony utáni – időkben a legjobban megmozgatták a hazai és persze külföldi slágerlistákat. Az album már csomagolására is a kis csajokat célozza meg, valószínűleg rájuk gondoltak, amikor felrakták a mostani szinte összes ismert „fiú és lány együttes" egy-egy számát (pl.: BSB, Five, Shygys utóbbi Szeress akkor is ha néha fáj című számától, azt hiszem sokan borzongunk...: (De mindent félre téve van több klassz, (sláger diszkókban is előszeretettel játszott) szám a korongon, névszerint :): Cher – I Believe, Bestiák – Fáj még, ha néha felhívsz, Fresh – Hideg a szív. Kiemelném még a Spice Girls – Goodbye-ját, Jennifer Paige – Crush-ját is (hiszen a lírai zenéket is sokan kedvelik). Külön érdekesség, hogy van egy – a kiadó szerint – csak ezen a CD-n hallható új V-Tech dal is az Ébressz fel.

G-PLAY: XXI.SZÁZAD (ALBUM)

Az előző számban már olvashattatok a G-play-ről. Nos, most megjelent a várvavárt lemez, amit őszintén szólva vegyes érzelmekkel vettem kézbe, DE nagyot csalódtam POZITÍV értelemben. A 17! szám nagyon változatos és jól kidolgozott, a szövegek is frappánsak és a borító fotók is tök jók. A stílus továbbra is – Magyarországon egyedülállóan – g-funk. A jöjj vissza angyal az Ess eső méltó folytatása, hasonlóan lassú és lírai felvétel a Maradj kis gyerek még... (az egyik nagy kedvencem). Érdekes próbálkozásnak tartom még, hogy a trió tagjai saját szájízük szerint is elkészítettek egy-egy dalt, konkrétan: Artin – A világ összes pénze, András – Álom, és az egyesek szerint feminista, bár szerintem a legjobban sikerült Hazugság Líviától. Szerepel a korongon egy Ess eső remix is house-osított formában és egy gyorsabb dancefloor a diszkóknak a Korszak 99'.

FOXY BROWN: HOT SPOT (MAXI)

A fekete szépség mindamellett, hogy gyönyörű, keményen el is mondja a véleményét. Első albumából az Ill Nana-ból több mint 1.5 millió darabot adtak el világszerte. Új, 4 számos maxiján a címadó Hot Spot normál és -szöveg nélküli-isntrumentális változata mellett megtalálható, a meglehetősen kemény BWA, amit Foxy Mia X-szel és Gangsta Boo-val közösen vett fel, a Big Bad Mammat, pedig Dru Hill-lel közösen közösen készítette el, ami stílusára nézve egy könnyedebb soul-osabb nóta.

freeboy™

minden kiderül, kisebb véráldozatokkal pedig a bűnösök elnyerik méltó jutalmukat. Főhősünk pedig új kalandok után néz, hiszen most már azt is kiderítette, hogy miért halt meg a híres blues énekes hatvan évvel korábban.

Ami igazából figyelemre méltóvá tette ezt a kiadványt, az a sorozat volt melyben megjelent, hiszen túlzások nélkül állítható, hogy a Világsikerek sorozatban eddig megjelent összes könyv mind tartalmában, mind megjelenésében igencsak nívósra sikeredett. A nagyon jól felismerhető külső design valóban világsikereket rejt magában, ezt bizton állíthatom, hiszen az eddig megjelent 8-10 könyv részemről kötelező olvasmány volt (no jó, az 1 szerelmes történet nem) az elmúlt években.

CLIVE BARKER: HÍRVIVŐ

„Az emlékek, próféciák és ábrándok – a múlt, a jövő és az álomként felkődlő pillanat kettejük között – mind egyetlen birodalom, mely egyetlen, halhatatlan pillanatig él.
Tudni ezt, bölcsesség.
Használni, maga a Tudás."

Clive Barkerben nem lehet csalódni. Ismét újat mutat, úgy ahogy csak ő szokta és tudja. A Hírvivő szórakoztat, egyben elgondolkodtat. Ne faljátok fel, olvassátok el lassan és alaposan!

G-PLAY JÁTÉK

A Universal PolyGram jóvoltából Tiéd lehet 1 a 3 db

G-play: XXI. század

kazettáiból, csupán csak egy kérdésre kell helyesen válaszolnod:

Hány szám található az új albumon?

(beküldési határidő április 21.)

G-play játék / Zene rovat
1300 Bp. 3 Pf.: 210

Következő szám

CIVILIZATION: CALL TO POWER

Hatalom mániákus stratégák figyelem. Áprilisban már fenhetitek a fogatokat a Civilization legújabb részére, a Call to Powerre. Az Activision szárnyai alatt lát napvilágot a játék, s biztosan nem fog csalódást okozni. Lily lelkesedése határtalan, már alig várja, hogy felépítse minden idők legideálisabb birodalmát. Meglátjuk sikerül e neki.

FIGHTER SQUADRON: SCREAMING DEMONS OVER EUROPE

A karácsonyi szimulátor dömping után kicsit lecsendesedett a piac. Az Activision ügyesen kivárta, míg feledésbe merülnek a legerosebb ellenfelek, majd a tavasz beköszöntével robbantott. A Fighter Squadronról viszonylag kevés információ jelent meg, de az biztos, hogy igencsak ott lesz az élmezőnyben. Boy barátomra hárul az a nehéz feladat, hogy megváltoztassa a történelem menetét, s megnyerje a Luftwaffe-val az angliai csatát.

F-16 AGGRESSOR

Ismét egy szimulátor, de már a modern korból. Egy F-16-os pilótafülkéjében kell küldetéseket teljesítenünk a harmadik világ légterében. Az ellenfelek között felbukkannak olyan régiségek is, mint a MIG-19-es vadászgépek. Az előzetes tesztelések alapján megállapítható, hogy a Falcon 4.0 összetettségét ugyan nem éri el, de viszont rendkívül gyors, s még az átlagos játékosok is elsőre le tudják tenni ezt a gyönyörű gépmadarat a kifutó betonjára. A Virgin játékát Tatcom mester teszteli, most valahol Madagaszkár sziklái felett üldözi a MIG-eket.

ARMY MEN 2

A zöldek már elfoglalták a konyhát, most a fürdőszobán van a sor. Kedvenc műanyag katonáink visszatértek a 3DO jóvoltából Bear tábornok irányítása alatt esnek egymásnak a miniatűr harcosok. A látvány szerencsére nem Ryan közlegény színvonalú, így a fiatalabb korosztály is megnézheti.

BALDUR'S GATE

Tovább folytatódik Lily Baldur bibliája. Nem ússzátok meg a harmadik részt sem, bár bevallom őszintén nekem nagy kedvencem ez a leírás (s persze a játék is). Megígérte, hogy áprilisban befejezi, de semmi pánik, hiszen hamarosan itt az első küldetéslemez.

3D-s hangkártyák tesztje, alapfogalmak.

A műsorváltoztatás jogát fenntartjuk

MOST WANTED - EZT VÁRJUK LEGINKÁBB

Bear: TA:Kingdoms
Lily: Might & Magic 7
Shoebaron: Quake 3
Sakman: Diablo 2
Chris: Quake 3
Mocsy: X-Wing Alliance
Dauby: TOCA 2
Bird: TA:Kingdoms
Laza: Baldur's Gate küldetéslemez

PC GURU TOP 5

1. Baldur`s Gate
2. Heroes of Might and Magic III
3. Rogue Squadron
4. Half-Life
5. Starcraft

CIVILIZATION:CALL TO POWER COMPO

1. Sorolj fel három darab sikerprogramot a játék kiadójától.

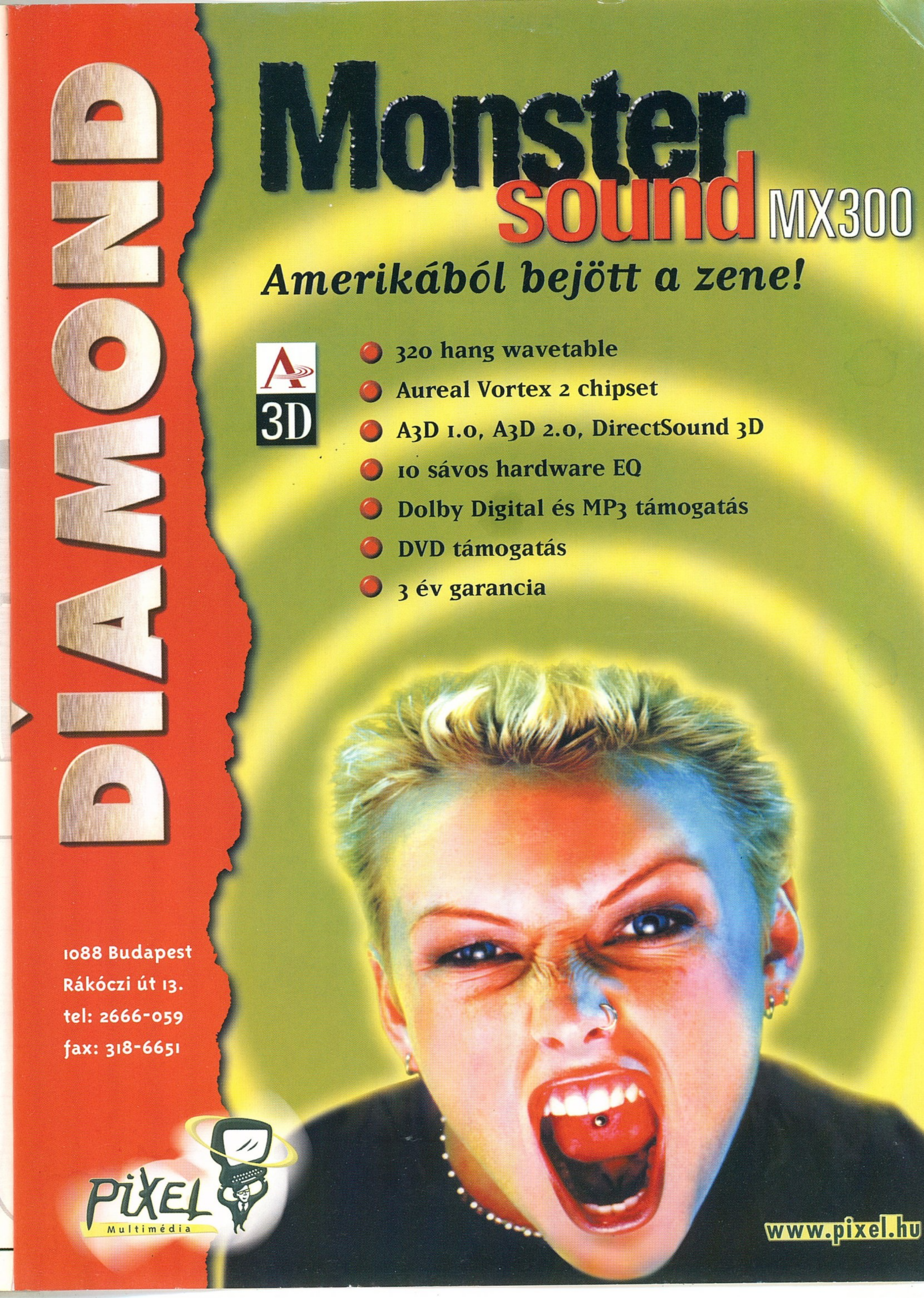
2. Mondj egy forradalmi újítást a programmal kapcsolatban.

3. Mi lesz a szerepe a papoknak a Call to Powerben?

A megfejtéseket április 20-ig kell beküldeni a következő címre:

1300, Budapest 3. Pf. 210. PC Guru

Három szerencsés megfejtő egy eredeti Call to Power boldog tulajdonosa lesz.


DIAMOND
Monster
sound MX300
Amerikából bejött a zene!
A 3D
320 hang wavetable
Aureal Vortex 2 chipset
A3D 1.0, A3D 2.0, DirectSound 3D
10 sávos hardware EQ
Dolby Digital és MP3 támogatás
DVD támogatás
3 év garancia
1088 Budapest
Rákóczi út 13.
tel: 2666-059
fax: 318-6651
PiXEL
Multimédia
www.pixel.hu

Új kiadványok

AKCIÓ!

Br. 1.990 Ft

Br. 1.990 Ft

Br. 1.990 Ft

Br. 1.990 Ft

Br. 1.990 Ft

Br. 1.990 Ft

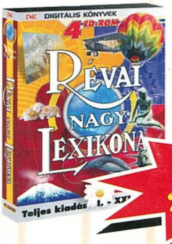
Br. 1.990 Ft

Mozgó Puzzle

- 10 rövid film
- 3 puzzle-változat
- 3 nehézségi szint
- 90 variáció

Összekevert, elforgatott, tengelyesen tükrözött, apró négyzetekre szétvágott lendületes rövid filmeket kell összerakni.

Révai Nagy Lexikona



I.-XXI. kötet

DOS / Win

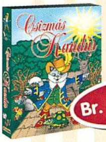
~~Br. 12.990 Ft~~

Br. 2.990 Ft

DVD

Br. 6.000 Ft

Br. 6.000 Ft



Br. 5.990 Ft

Hardline CD-ROM Drive 32x

- MPC kompatibilis
- IDE/ATAPI interfész
- DOS, Windows 3.1, Win 95, Win NT 4.0 OS/2 warp kompatbilis

Br. 16.990 Ft

Smile

Minőség

Ergonómia

Design

Biztonság

Garancia

1+2 év garancia

- SVGA felbontás 1024x768
- Non interlace, 0.28 dot/inch
- MPR II szabvány, digitális vezérlés, LED-es visszajelzés energiatakarékos üzemmód

Smile Monitor disztribúció

Smile 14"-tól 27.900 Ft+Áfa-tól

HE 525 Soros Egér

- Magas precizitás
- 420 dpi-s mechanikai felbontás
- Ergonómikus forma

Br. 1.250 Ft

Írható CD Lemez

- 10 db írható CD lemez
- 74 perc / 650 MB tárolási kapacitás
- Kompatibilis: 1x, 2x, 4x, 8x írási sebességű CD-ROM írókkal
- Adattárolási garancia: 100 év

Br. 2.990 Ft

Acclaim

JT 271 Charger Joystick

- Analóg joystick
- 100% PC kompatibilis
- Ergonómikus forma
- 4 tűzgomb

Br. 6.990 Ft

Hivatalos disztribúció:

EIDOS INTERACTIVE

SOLTEK

AMD K6-2 Processor 3DNow!

Automex multimedia

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
1410 Budapest, Pf. 185., Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.hu
www.automex.hu